

DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE

PASSAGEM
— PARA O —
ALVORECER



VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE

PASSAGEM
— PARA O —
ALVORECE R



DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE

PASSAGEM
— PARA O —
ALVORECER





Outros títulos de literatura da Jambô

Dungeons & Dragons

- A Lenda de Drizzt, Vol. 1 — Pátria*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 2 — Exílio*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 3 — Refúgio*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 4 — O Fragmento de Cristal*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 5 — Rios de Prata*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 6 — A Joia do Halfling*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 7 — Legado*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 8 — Noite Sem Estrelas*
- A Lenda de Drizzt, Vol. 9 — Cerco das Trevas*

- Crônicas de Dragonlance, Vol. 1 — Dragões do Crepúsculo do Outono*
- Crônicas de Dragonlance, Vol. 2 — Dragões da Noite do Inverno*
- Crônicas de Dragonlance, Vol. 3 — Dragões do Alvorecer da Primavera*
- Lendas de Dragonlance, Vol. 1 — Tempo dos Gêmeos*
- Lendas de Dragonlance, Vol. 2 — Guerra dos Gêmeos*
- Lendas de Dragonlance, Vol. 3 — Teste dos Gêmeos*

Tormenta

- A Deusa no Labirinto*
- A Flecha de Fogo*
- A Joia da Alma*
- Trilogia da Tormenta, Vol. 1 — O Inimigo do Mundo*
- Trilogia da Tormenta, Vol. 2 — O Crânio e o Corvo*
- Trilogia da Tormenta, Vol. 3 — O Terceiro Deus*
- Crônicas da Tormenta, Vol. 1*
- Crônicas da Tormenta, Vol. 2*
- Crônicas da Tormenta, Vol. 3*

Outras séries

- Dragon Age: O Trono Usurpado*
- Dragon Age: O Chamado*
- Espada da Galáxia*
- Profecias de Urug, Vol. 1 — O Caçador de Apóstolos*
- Profecias de Urug, Vol. 2 — Deus Máquina*

Para saber mais sobre nossos títulos,

visite nosso site em www.jamboeditora.com.br.

R. A. SALVATORE

A Lenda de Drizzt, Vol. 10

PASSAGEM
— PARA O —
ALVORECE R

TRADUÇÃO
Carine Ribeiro



DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

Lenda de Drizzt, Vol. 10 — Passagem Para o Alvorecer

©1994 TSR, Inc. © 2006 Wizards of The Coast LLC. Todos os direitos reservados.

Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, Wizards of the Coast, The Legend of Drizzt e seus respectivos logos são marcas registradas de Wizards of the Coast, LLC.



TÍTULO ORIGINAL: The Legend of Drizzt, Book 10: Passage to Dawn

EDITORES: Vinicius Mendes e Thiago Rosa

TRADUÇÃO: Carine Ribeiro

REVISÃO: Emerson Xavier e Elisa Guimarães

DIAGRAMAÇÃO: Rodrigo Moser

ILUSTRAÇÃO DA CAPA: Todd Lockwood

CARTOGRAFIA: Todd Gamble

ILUSTRAÇÕES DO MIOLO: Dora Lauer e Walter Pax

EDITORA-CHEFE: Karen Soarele

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André Schwertz, Andrew Frank, Cássia Bellman, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Freddy Mees, Gislaine Alves, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marlon Vernes, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa e Tiago Guimarães.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS • CEP 90010-350

contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: agosto de 2023 | ISBN: 978658863460-8

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S182p Salvatore, R. A.

Passagem Para o Alvorecer / R. A. Salvatore; tradução de Carine Ribeiro. — Porto Alegre: Jambô, 2023.

368p. il.

1. Literatura norte-americana. I. Ribeiro, Carine. II. Título.

NO MAR DE GELO MÓVEL!

Com o volume abaixo de um sussurro, como uma bola de escuridão voadora contra o céu noturno escuro, o demônio correu para o norte, passando pelos três lagos, pelo Sepulcro de Kelvin, atravessando a tundra aberta e voando sobre o acampamento do povo de Berkthgar. Errtu pretendia ir até os confins da tundra para montar suas fortalezas, mas quando chegou a esse ponto, à beira do Mar de Gelo Móvel, o demônio descobriu uma paisagem melhor e mais lastimável. Errtu, uma criatura do Abismo ardente, não era amigo da neve e do gelo, mas a textura dos grandes icebergs que habitavam as águas aos montes — uma cadeia montanhosa construída entre fossos defensáveis e congelantes — mostrava um potencial ao qual não conseguia resistir.



Prólogo



Ela era linda, bem torneada e de pele pálida, com cabelos grossos e brilhantes descendo em cascata no meio das suas costas nuas. Seus encantos eram oferecidos aberta e descaradamente, transmitidos a ele no final de um toque gentil. Tão gentil. Pequenos dedos de energia roçavam seu queixo, sua mandíbula, seu pescoço.

Cada músculo de seu corpo estava tenso e ele lutou pelo controle, lutou contra aquela que o seduzia com cada pedacinho de força de vontade que restava nele depois de tantos anos.

Ele nem sabia mais por que resistia, não se lembrava conscientemente de quais ofertas do outro mundo, o mundo real, poderiam estar alimentando sua teimosia. O que era “certo” e “errado” neste lugar? Qual poderia ser o preço do prazer?

O que mais ele tinha para dar?

O toque suave continuou, acalmando seus músculos trêmulos, levando arrepios em sua pele onde quer que esses dedos roçassem. Chamando por ele. Pedindo que ele se rendesse.

Se render.

Ele sentiu sua força de vontade sendo drenada, discutindo com sua teimosia. Não havia motivo para resistir. Ele poderia ter lençóis macios e um colchão confortável. O cheiro — o fedor horrível, tão terrível que nem mesmo os anos lhe permitiram se acostumar — poderia ser removido. Ela poderia fazer isso com sua magia. Ela havia prometido a ele. Caindo rápido, ele semicerrou os olhos e sentiu o toque continuando, sentiu-o com mais intensidade do que antes.

Ele a ouviu rosnar, um som selvagem e bestial.

Agora ele olhava para além dela. Eles estavam à beira de um penhasco, um dos incontáveis penhascos através do chão quebrado e elevado que tremia como se fosse uma coisa viva, respirando, rindo dele, zombando dele. Eles estavam lá em cima. Ele sabia. A ravina além da beirada era larga e, ainda assim, ele não podia ver mais do que alguns metros além da borda. A paisagem se perdia no perpétuo turbilhão cinzento, o manto esfumaçado.

O Abismo.

Agora era sua vez de rosnar, um som que não era feroz, nem primitivo, mas

de lógica, de moralidade, daquela pequena centelha que permanecia nele de quem ele tinha sido. Ele agarrou a mão dela e a forçou para longe, girando-a, torcendo-a. Sua força em resistir confirmou suas memórias, pois era sobrenatural, muito além do que a estrutura de seu corpo deveria ter permitido.

Ainda assim, ele era mais forte e forçou a mão para longe, virou-a e, em seguida, lançou seu olhar sobre ela.

Seu cabelo grosso havia se mexido um pouco, e um de seus minúsculos chifres brancos havia aparecido.

— Não, meu amante — ela ronronou. O peso de seu apelo quase o quebrou. Como sua força física, sua voz carregava mais do que era natural. Sua voz era uma teia de encantamentos, de engano, da mentira final que era todo este lugar.

Um grito irrompeu de seus lábios e ele a forçou para trás com todas as suas forças, a arremessou do penhasco.

Enormes asas de morcego se desdobraram atrás dela e a súcubo pairou, rindo dele, com sua boca aberta revelando presas horríveis que teriam perfurado seu pescoço. Ela riu e ele sabia que, embora tivesse resistido, ele não havia vencido, nunca poderia vencer. Ela quase o quebrara desta vez, havia chegado mais perto do que a anterior e estaria ainda mais perto na próxima. E então ela riu dele, zombou dele. Sempre zombando dele!

Ele percebeu que tinha sido um teste, sempre um teste. Ele sabia quem tinha arranjado isso e não ficou surpreso quando o chicote rasgou suas costas, fazendo-o se curvar. Ele tentou se esconder, sentiu o calor intenso se acumulando ao seu redor, mas sabia que não havia escapatória.

Um segundo estalo o fez rastejar até a beirada. Então veio uma terceira chicotada, e ele agarrou-se à extremidade da borda, gritou e se arrastou, querendo lançar-se do penhasco, para esfaļchalhar sua forma corpórea contra as rochas. Desesperado para morrer.

Errtu, o grande balor, três metros e meio de escamas vermelhas e músculos volumosos e fibrosos, caminhou casualmente até a borda e olhou. Com olhos que viam através das névoas do Abismo desde o início dos tempos, Errtu procurou a forma que caía, depois estendeu a mão na direção dele.

Ele começou a cair mais devagar. Então ele não estava mais caindo. Ele estava levitando, preso em uma teia telecinética, pego pelo mestre. O chicote estava à espera e o próximo chicote o lançou em espiral, misericordiosamente, para a inconsciência.

Errtu não retraiu as cordas do chicote. O balor usou a mesma energia telecinética para envolvê-las sobre a vítima, prendendo-o depressa. Errtu olhou para a súcubo histérica e assentiu. Ela tinha se saído bem naquele dia.

A saliva deslizou pelo lábio inferior da súcubo ao ver a forma inconsciente. Ela queria se banquetear. Aos seus olhos, a mesa estava posta e esperando. Um bater de suas asas a trouxe de volta à borda e ela se aproximou com cautela, procurando algum caminho através das defesas do balor.

Errtu a deixou se aproximar, tão perto, então deu um leve puxão no chicote.

Sua vítima se afastou de uma forma estranha, pulando pelas chamas perpétuas do balor. Errtu deu um passo para o lado, colocando sua massa entre a vítima e a súcubo.

— Eu preciso — ela choramingou, ousando se aproximar um pouco, meio caminhando e meio voando. Suas mãos enganosamente delicadas se estenderam e agarraram o ar esfumaçado. Ela estremeceu e ofegou.

Errtu se afastou. Ela se aproximou um pouco mais.

O balor a estava provocando, ela sabia, mas não podia recusar, não com a visão daquela criatura desamparada. Ela choramingou, sabendo que seria punida, mas não conseguiu parar.

Tomando uma rota ligeiramente indireta, ela passou pelo balor. Ela choramingou de novo, com os pés cravando um aperto firme para que ela pudesse correr para a vítima caída e provar dele pelo menos uma vez antes que Errtu a negasse.

Então, o braço de Errtu se estendeu veloz, segurando uma espada que era feita de raios. Ele ergueu-a alto, proferiu um comando e o chão sacudiu com a força de um trovão.

A súcubo esperou e saltou para longe, correndo para a borda e depois voando para fora dela, gritando o tempo todo. O relâmpago de Errtu a atingiu pelas costas e a fez girar, e ela estava muito abaixo da beira do penhasco antes de recuperar o controle.

De volta à borda, Errtu não pensou mais nela. O balor estava pensando em seu prisioneiro, sempre em seu prisioneiro. Ele gostava de atormentar o desgraçado, mas tinha que sublimar continuamente seus impulsos monstruosos. Ele não poderia destruir este aqui, não poderia quebrá-lo demais, caso contrário, a vítima não teria mais valor para o balor. Este era apenas um ser e, se comparado com a promessa de liberdade para andar outra vez no Plano Material, não parecia muito.

Somente Drizzt Do'Urden, o drow renegado, aquele que banira Errtu para cem anos no Abismo, poderia conceder essa liberdade. Ele faria isso, acreditava Errtu, em troca do desgraçado.

Errtu virou a cabeça símia com chifres para olhar por cima de seu ombro enorme. O fogo que cercava o balor queimava baixo agora, como a raiva de Errtu. Paciência, o balor se lembrou. O desgraçado era valioso e tinha que ser preservado.

A hora estava chegando, Errtu sabia. Ele falaria com Drizzt Do'Urden antes que mais um ano se passasse no Plano Material. Errtu tinha feito contato com a bruxa, e ela iria entregar sua mensagem.

Então o balor, um dos verdadeiros tanar'ri, entre os maiores habitantes dos planos inferiores, estaria livre. Então Errtu poderia destruir o desgraçado, poderia destruir Drizzt Do'Urden e poderia destruir todos os seres que amavam o drow renegado.

Paciência.



PARTE 1
Vento e Maresia

Seis anos. Não muito tempo na vida de um drow, e ainda, ao contar os meses, as semanas, os dias, as horas, me parecia que estive longe do Salão de Mitral umas cem vezes esse número. O local parecia distante, como outra vida, outra forma de se viver, um mero trampolim para...

Para quê? Para onde?

Minha lembrança mais vívida do Salão de Mitral é de cavalgar para longe do lugar com Cattibrie ao meu lado, é a vista ao olhar para trás sobre as colunas de fumaça subindo de Pedra do Veredito para a montanha chamada Quarto Cimo. O Salão de Mitral era o reino de Bruenor, o lar de Bruenor, e Bruenor estava entre os amigos mais queridos para mim. Mas não era meu lar, nunca tinha sido.

Eu não podia explicar na época, e ainda não posso. Tudo deveria estar bem lá após a derrota do exército drow invasor. O Salão de Mitral compartilhava prosperidade e amizade com todas as comunidades vizinhas, fazia parte de uma variedade de reinos com o poder de proteger suas fronteiras e alimentar seus pobres.

Tudo isso, mas ainda assim o Salão de Mitral não era meu lar. Não para mim, e não para Cattibrie. Assim havíamos tomado a estrada, cavalcando para o oeste até a costa, até Águas Profundas.

Eu nunca discuti com Cattibrie — embora com certeza ela esperasse que eu o fizesse — sobre sua decisão de deixar o Salão de Mitral. Éramos de mentes parecidas. Nunca havíamos de fato estabelecido nossos corações no mesmo lugar; estávamos muito ocupados, derrotando os inimigos que governavam lá, reabrindo as minas anãs, viajando para Menzoberranzan e lutando contra os drow que haviam chegado ao Salão de Mitral. Tudo isso concluído, parecia hora de sossegar, descansar, contar e prolongar as histórias de nossas aventuras. Se o Salão de Mitral tivesse sido nosso lar antes das batalhas, teríamos ficado. Depois das batalhas, depois das perdas... tanto para Cattibrie quanto para Drizzt Do'Urden, era tarde demais.

O Salão de Mitral era o lugar de Bruenor, não o nosso. Era o lugar marcado pela guerra onde eu tive que enfrentar mais uma vez o legado da minha herança sombria. Era o início da estrada que me levou de volta a Menzoberranzan.

Era o lugar onde Wulfgar havia morrido. Cattibrie e eu prometemos que voltaríamos lá um dia, e assim faríamos, pois Bruenor estava lá, e Regis. Mas Cattibrie tinha visto a verdade. Você nunca pode tirar o cheiro de sangue das pedras. Se você estava lá quando o sangue foi derramado, o aroma contínuo evoca imagens dolorosas demais para se conviver.

Seis anos, e eu sentia saudades de Bruenor e Regis, Metriz Rasgagarra, e até mesmo Berkthgar, o Audaz, que governa Pedra do Veredito. Eu sentia falta de minhas jornadas para a maravilhosa Lua Argêntea e assistir o amanhecer de uma das muitas cristas rochosas de Quarto Cimo. Eu cavalgo as ondas ao longo da Costa da Espada agora, com o vento e a maresia no meu rosto. Meu teto são as

nuvens flutuantes e o dossel das estrelas; meu chão são as tábuas rangendo de um navio rápido e bem surrado e, além disso, o cobertor azul, plano e imóvel, soprando e rolando, assobiando na chuva e explodindo sob a queda de uma baleia violenta.

Este é o meu lar? Eu não sei. Outro degrau eu acho, mas se há realmente uma estrada que me levaria a um lugar chamado lar, eu não sei.

Nem penso nisso com frequência, porque percebi que não me importo. Se esta estrada, esta série de degraus, não levar a lugar algum, então que assim seja. Eu ando pela estrada com os amigos, e assim eu tenho meu lar.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 1



Fada do Mar

DRIZZT DO'URDEN ESTAVA NA EXTREMIDADE DA viga, o mais longe que podia ir, com uma mão segurando firme a corda guia da bujarrona repleta de vento. Este navio era um corredor rápido, perfeito em equilíbrio e lastro, com a melhor das tripulações, mas o mar estava agitado neste dia e o *Fada do Mar* cortava e saltava pelas ondas a toda velocidade, lançando borrifos pesados.

Drizzt não se importava. Ele adorava a sensação do borrifão das águas e do vento, o cheiro da maresia. Isso era liberdade, voar, deslizar sobre a água, saltar as ondas. O cabelo branco e grosso de Drizzt voava com a brisa, ondulando como sua capa verde atrás dele, secando quase tão rápido quanto a água o encharcava. Manchas de sal branco não podiam diminuir o brilho de sua pele de ébano, que cintilava com a umidade. Seus olhos violetas brilhavam de alegria enquanto ele apertava os olhos para o horizonte e vislumbrava as velas do navio que perseguiam.

Perseguiam e alcançariam, Drizzt sabia, pois não havia navio ao norte de Portal de Baldur que pudesse superar o *Fada do Mar* do Capitão Deudermont. Era uma escuna de três mastros, de projeto recente, leve, elegante e com as velas cheias. A caravela quadrada que eles estavam perseguindo poderia dar trabalho em linha reta, mas sempre que a embarcação mais volumosa alterasse seu curso, mesmo que um pouco, o *Fada do Mar* poderia se inclinar dentro dele, ganhando terreno. Sempre ganhando terreno.

O navio foi feito para fazer isso. Construída pelos melhores engenheiros e magos de Águas Profundas, financiada pelos senhores daquela cidade, a escuna era uma caçadora de piratas. Quão emocionado Drizzt ficou ao descobrir a boa sorte de seu velho amigo, Deudermont, com quem navegou de Águas Profundas a Calimshan em busca de Artemis Entreri quando o assassino havia capturado Regis, o halfling. Essa jornada, em particular a luta no Canal de Asavir quando o Capitão Deudermont venceu — com a ajuda de Drizzt e seus companheiros —

três navios piratas, incluindo a nau-almirante do notório Pinochet, havia chamado a atenção de marinheiros e comerciantes ao longo de toda a Costa da Espada. Quando os Senhores de Águas Profundas terminaram esta escuna, eles a ofereceram a Deudermont. Ele amava seu pequeno navio de dois mastros, o *Fada do Mar* original, mas nenhum marinheiro poderia resistir a essa nova beleza. Deudermont aceitou um trabalho a seu serviço, lhe concederam o direito de nomear o navio e permitiram que ele escolhesse a dedo sua tripulação.

Drizzt e Cattibrie chegaram em Águas Profundas logo após esse evento. Quando o *Fada do Mar* se aproximou do grande ancoradouro do porto marítimo, Deudermont encontrou seus velhos amigos, de imediato ele abriu espaço para eles entre sua tripulação de quarenta pessoas. Isso foi há seis anos, e vinte e sete viagens. Entre aqueles que monitoravam as rotas marítimas da Costa da Espada, em especial entre os próprios piratas, a escuna havia se tornado um flagelo. Trinta e sete vitórias, e ainda assim ela navegava.

Agora a vitória de número trinta e oito estava à vista.

A caravela os notara, de longe demais para ver a bandeira de Águas Profundas. Isso pouco importava, pois nenhum outro navio na região tinha o projeto notável do *Fada do Mar*, os três mastros de velas triangulares e ondulantes. Surgiram as formas quadradas da caravela, e assim a perseguição estava a toda.

Drizzt estava na ponta, com um pé no aríete com cabeça de leão, amando cada segundo. Ele sentiu o poder absoluto do mar embaixo dele, sentiu os borrifos e o vento. Ele ouviu a música, alta e forte, pois vários dos tripulantes do *Fada do Mar* eram menestréis e, sempre que a perseguição começava, eles pegavam seus instrumentos e tocavam músicas empolgantes.

— Seiscentos! — Cattibrie gritou do cesto da gávea. Era uma medida da distância que deveriam se aproximar. Quando sua estimativa caísse para cento e cinquenta, a tripulação iria para seus postos de batalha, três indo para a grande balista montada em um pivô no topo do convés na popa do *Fada do Mar*, dois indo para as bestas menores e giratórias montadas nos cantos dianteiros da ponte. Drizzt se juntaria a Deudermont no leme, coordenando o combate corpo a corpo. A mão livre do drow deslizou para o punho de uma de suas cimitarras com o pensamento. O *Fada do Mar* era um inimigo cruel à distância. Tinha arqueiros especialistas, uma equipe de balista habilidosa, um mago particularmente desagradável — um evocador cheio de bolas de fogo e relâmpagos — e, claro, Cattibrie com seu arco mortal, Taulmaril, o Buscador de Corações. Mas era em combate corpo a corpo, quando Drizzt e sua companheira pantera, Guenhwyvar, e os outros guerreiros habilidosos podiam atravessar, que o *Fada do Mar* era verdadeiramente mortal.

— Quinhentos e cinquenta! — veio o próximo grito de Cattibrie. Drizzt assentiu com a confirmação de sua velocidade, embora o ganho fosse mesmo surpreendente. O *Fada do Mar* estava correndo mais rápido do que nunca. Drizzt tinha que se perguntar se sua quilha estava ao menos se molhando!

O drow pôs a mão em sua bolsa, sentindo a estatueta mágica que ele usava

para convocar a pantera do Plano Astral, se perguntando se deveria chamar Guenhwyvar desta vez. A pantera esteve a bordo durante grande parte da última semana, caçando as centenas de ratos que ameaçavam as despensas do navio e provavelmente estava exausta.

— Só se eu precisar de você, minha amiga — sussurrou Drizzt. O *Fada do Mar* cortou com força a estibordo e Drizzt teve que pegar a corda guia com as duas mãos. Ele se firmou e permaneceu em silêncio, com seu olhar no horizonte, para o navio quadrado crescendo a cada minuto. Drizzt sentiu-se profundamente introspectivo, preparando a mente para a batalha que se aproximava. Ele mergulhou sua atenção no assobio e no respingo da água abaixo dele, na música empolgante cortando o vento e nos gritos de Cattibrie.

Quatrocentos e cinquenta, trezentos.

— Sabre preto, contornado em vermelho! — a jovem gritou quando, graças à sua luneta, foi capaz de discernir o desenho na bandeira da caravela.

Drizzt não conhecia a insígnia, não se importava com isso. O navio era um navio pirata, um dos muitos que ultrapassaram seus limites perto dos portos de Águas Profundas. Como em qualquer água com rotas comerciais, sempre houve piratas na Costa da Espada. Até os últimos anos, porém, os piratas tinham sido um pouco educados, seguindo códigos específicos de conduta. Quando Deudermont derrotou Pinochet no Canal de Asavir, ele posteriormente libertou o pirata. Esse era o acordo.

Não era mais esse o caso. Os piratas do norte se tornaram mais ousados e mais cruéis. Os navios não eram mais apenas saqueados, mas as tripulações, em especial se houvesse mulheres a bordo, eram torturadas e assassinadas. Muitos cascos em ruínas foram encontrados à deriva nas águas perto de Águas Profundas. Os piratas passaram dos limites.

Drizzt, Deudermont e toda a tripulação do *Fada do Mar* estavam sendo pagos generosamente por seu trabalho, mas até o último homem e mulher — com a possível exceção do mago, Robillard — não estavam perseguindo piratas pelo ouro.

Eles estavam lutando pelas vítimas.

— Cento e cinquenta! — gritou Cattibrie.

Drizzt saiu de seu transe e olhou para a caravela. Ele podia ver os homens em seus convéses agora, correndo de um lado para o outro, preparando-se para a luta, um exército de formigas. A tripulação do *Fada do Mar* estava em menor número, talvez de dois para um, Drizzt percebeu, e a caravela estava muito bem armada. Ela carregava uma catapulta de tamanho razoável em seu convés de popa, e provavelmente uma balista abaixo dela, pronta para atirar pelas janelas abertas.

O drow assentiu e se virou para o convés. As bestas fixadas na ponte e a balista estavam ocupadas. Muitos dos tripulantes alinhavam o parapeito, testando a tração de seus arcos longos. Os menestréis continuaram tocando como o fariam até o início do embarque. Bem acima do convés, Drizzt viu Cattibrie, com Taulmaril em uma mão, sua luneta na outra. Ele assobiou para ela e ela logo

acenou em resposta, em uma empolgação óbvia.

Como poderia ser diferente? A perseguição, o vento, a música e saber que estavam fazendo um bom trabalho aqui. Sorrindo abertamente, o drow saltou de volta ao longo da viga e depois do parapeito, juntando-se a Deudermont no leme. Ele notou Robillard, o mago, parecendo entediado como de costume, sentado à beira do convés de popa. De vez em quando ele acenava com uma mão na direção do mastro principal. Robillard usava um enorme anel naquela mão, uma faixa prateada com um diamante, e seu brilho agora vinha de mais do que um reflexo da luz. A cada gesto do mago, o anel soltava sua magia, enviando uma forte rajada de vento para as velas já tensas. Drizzt ouviu o rangido de protesto do mastro principal e entendeu sua velocidade estranha.

— Carrackus — observou o capitão Deudermont assim que o drow chegou ao lado dele. — Sabre preto contornado em vermelho.

Drizzt olhou para ele curioso, sem conhecer o nome.

— Costumava navegar com Pinochet — explicou Deudermont. — Imediato na nau-almirante do pirata. Ele estava entre aqueles contra quem lutamos no Canal de Asavir.

— Capturado? — perguntou Drizzt.

Deudermont balançou a cabeça.

— Carrackus é um afogador, um troll do mar.

— Não me lembro dele.

— Ele tem uma tendência a ficar fora do caminho — respondeu Deudermont. — Provavelmente se jogou no mar assim que Wulfgar nos virou para abordar seu navio.

Drizzt se lembrou do incidente, o incrível puxão de seu forte amigo que quase virou o *Fada do Mar* original em 180 graus, bem na cara de tantos piratas surpresos.

— Carrackus estava lá, porém — continuou Deudermont —, segundo todos os relatos, foi ele quem resgatou o navio danificado de Pinochet quando o deixei à deriva fora de Memnon.

— E o afogador ainda está aliado a Pinochet? — perguntou Drizzt. Deudermont assentiu sombrio. As implicações eram óbvias.

Pinochet não poderia vir atrás do problemático *Fada do Mar* porque, em troca de sua liberdade, ele havia jurado não buscar vingança contra Deudermont. O pirata tinha outras maneiras de se vingar dos inimigos. Ele tinha muitos aliados como Carrackus que não estavam presos por seu juramento pessoal.

Drizzt sabia naquele momento que Guenhwyvar seria necessária e pegou a estatueta intrincada de sua bolsa. Ele estudou Deudermont cuidadosamente. O homem estava alto e ereto, esguio, mas bem musculoso, com seus cabelos grisalhos e barba bem aparados. Ele era um capitão refinado, com vestimentas impecáveis, tão à vontade em um grande baile quanto em mar aberto. Agora, seus olhos, tão claros em matiz que pareciam refletir as cores em vez de possuir qualquer cor própria, revelavam sua tensão. Há vários meses corriam rumores

sobre o *Fada do Mar*, rumores de que os piratas estavam se organizando contra o navio. Com a confirmação de que essa caravela era aliada de Pinochet, Deudermont acreditava que isso poderia ser mais do que um encontro casual.

Drizzt olhou para Robillard, que estava de joelhos agora, os braços estendidos e os olhos fechados, em profunda meditação. Agora o drow entendia a razão pela qual Deudermont os havia colocado a uma velocidade tão imprudente.

Um momento depois, uma parede de névoa se ergueu ao redor do *Fada do Mar*, ofuscando a vista da caravela, que agora estava a apenas noventa metros de distância. Um barulho alto ao lado lhes disse que a catapulta havia começado a disparar. Um momento depois, uma explosão de fogo irrompeu no ar diante deles, dissipando-se em uma nuvem de vapor sibilante enquanto eles e sua parede de névoa defensiva fluíam através dela.

— Eles têm um mago — observou Drizzt.

— Não me surpreende — Deudermont foi rápido em responder. Ele olhou de volta para Robillard. — Mantenha suas medidas defensivas — ordenou ele. — Podemos pegá-los com balista e arco!

— Toda a diversão para vocês — Robillard rebateu seco. Deudermont conseguiu um sorriso, apesar de sua tensão óbvia.

— Dardo! — veio um grito, vários gritos, de frente. Deudermont girou o leme por instinto. O *Fada do Mar* se inclinou a sotavento tão profundamente que Drizzt temia que eles virassem.

No mesmo momento, Drizzt ouviu uma onda de vento à sua direita quando um enorme dardo de balista passou por ele, arrebatando uma corda, saltando da borda do convés de popa ao lado de um Robillard surpreso e chegando a rasgar um pequeno buraco na verga seca, a vela no mastro da mezena.

— Prenda essa corda — instruiu Deudermont com frieza.

Drizzt já estava indo para lá, com seus pés se movendo incrivelmente rápido. Ele pegou a corda arrebatada na mão e a amarrou depressa, depois chegou ao parapeito enquanto o *Fada do Mar* se endireitava. Ele olhou para a caravela, agora a apenas quarenta e cinco metros à frente e a estibordo. A água entre os dois navios ondulava descontrolada. Ondas espumosas cuspiam água que se tornava névoa, presas em um vento tremendo.

A tripulação da caravela não entendeu, e então eles colocaram seus arcos em linha e começaram a disparar, mas mesmo o mais pesado de seus virotes de besta foi virado inofensivo para o lado enquanto tentava cortar a parede de vento que Robillard havia colocado entre os navios.

Os arqueiros do *Fada do Mar*, acostumados a tais táticas, seguravam seus tiros. Cattibrie estava acima da parede de vento, assim como o arqueiro posicionado no cesto da gávea do outro navio — um gnoll feio de mais de dois metros de altura com um rosto que parecia mais canino do que humano.

A criatura monstruosa soltou sua flecha pesada primeiro, um belo tiro que afundou o projétil com força no mastro principal, centímetros abaixo de Cattibrie. O gnoll se abaixou atrás da parede de madeira de seu próprio cesto da

gávea, preparando outra flecha.

Sem dúvida, a criatura se achava segura, pois não entendia Taulmaril.

Cattibrie demorou um pouco, firmou a mão enquanto o *Fada do Mar* se aproximava.

Trinta metros.

Sua flecha disparou como um raio, arrastando faíscas de prata e explodindo através da fraca proteção do cesto da gávea da caravela como se não fosse mais forte do que uma folha de pergaminho velho. Farpas e o infeliz vigia foram jogados no ar. O gnoll condenado deu um grito, saltou da viga transversal do mastro principal da caravela e girou de cabeça para saltar no mar, rapidamente deixado para trás pelos navios em alta velocidade.

Cattibrie disparou de novo, inclinando-se para baixo, concentrando-se na equipe da catapulta. Ela acertou um homem, um bruto meio-orc, pelo que parecia, mas a catapulta lançou seu projétil de piche ardente.

Os artilheiros da caravela não haviam compensado adequadamente a velocidade do *Fada do Mar* e a escuna passou sob o piche que já estava longe quando atingiu a água, assobiando em protesto.

Deudermont trouxe a escuna ao lado da caravela, com apenas vinte metros de água entre eles. De repente, a água naquele canal estreito parou seu tumulto chicoteado pelo vento e os arqueiros do *Fada do Mar* deixaram voar muitas de suas flechas que ostentavam pequenas gotas de piche flamejante.

Cattibrie mirou na catapulta desta vez, com sua flecha encantada explodindo uma rachadura profunda ao longo do braço de arremesso da máquina. A balista mortal do *Fada do Mar* cravou um dardo pesado no casco da caravela ao nível do mar.

Deudermont girou o leme para bombordo, afastando-se, satisfeito com a passagem. Mais projéteis, muitos flamejantes, voaram entre os navios antes de Robillard criar uma parede de névoa de bloqueio atrás da popa do *Fada do Mar*.

O mago da caravela lançou um relâmpago bem na névoa. Embora a energia tenha sido um pouco dispersa, ele atingiu as bordas do *Fada do Mar*, derrubando vários homens no convés.

Drizt, inclinando-se muito sobre o trilho e esforçando-se para observar o convés da caravela com o cabelo voando descontrolado pela energia do relâmpago, viu o mago, a meia nau, perto do mastro principal. Antes que o *Fada do Mar*, agora perpendicular ao navio pirata, estivesse muito longe, o drow invocou seus poderes inatos, convocou um globo de escuridão impenetrável e o jogou sobre o homem.

Ele cerrou o punho em comemoração quando viu o globo se movendo ao longo do convés da caravela, pois havia atingido o alvo e a magia do globo havia pego o mago. Ele o seguiria e o cegaria, até que encontrasse alguma maneira de desfazer a magia. Ainda mais do que isso, a bola de três metros de escuridão marcava claramente o perigoso mago.

— Cattibrie! — gritou Drizt.

— Eu o encontrei! — ela respondeu, e Taulmaril ressoou, uma e outra vez, lançando duas faixas prateadas para aquela bola de escuridão.

Ainda assim, ele continuou sua corrida. Cattibrie não havia derrubado o mago, mas sem dúvidas ela e Drizzt deram ao homem algo em que pensar!

Um segundo dardo de balista voou do *Fada do Mar*, cortando a proa da caravela, e então uma bola de fogo de Robillard explodiu no ar diante do navio que corria. A caravela, nada ágil e não mais equipada com um mago capaz, correu direto para as explosões. Quando a bola de fogo desapareceu, ambos os mastros do navio quadrado foram derrubados em chamas, chamas gigantes em mar aberto.

A caravela tentou responder com sua catapulta, mas as flechas de Cattibrie haviam feito seu trabalho e o braço de arremesso se quebrou assim que a tripulação o puxou demais.

Drizzt correu de volta para o leme.

— Mais uma passagem? — ele perguntou a Deudermont.

O capitão balançou a cabeça.

— Tempo para apenas uma — explicou ele. — E não há tempo para parar e embarcar.

— Dois quilômetros! Dois navios! — gritou Cattibrie.

Drizzt olhou para Deudermont com admiração sincera.

— Mais dos aliados de Pinochet? — perguntou ele, já sabendo a resposta.

— Essa caravela sozinha não poderia nos derrotar — acrescentou o experiente capitão com frieza. — Carrackus sabe disso e Pinochet também saberia. Ela deveria nos guiar.

— Mas fomos rápidos demais para essa tática — raciocinou Drizzt.

— Você está pronto para uma luta? — Deudermont perguntou malicioso.

Antes que o drow pudesse responder, Deudermont puxou com força e o *Fada do Mar* se inclinou para estibordo até que se aproximasse da caravela agora desacelerada. Os mastros superiores do navio de vela quadrada estavam queimando e metade dela estava ocupada tentando reparar o aparelhamento, para pelo menos mantê-lo sob meia vela. Deudermont inclinou seu navio para interceptar, cortar a proa, no que os arqueiros chamavam de “varredura de proa”.

E a caravela ferida não podia manobrar para fora do caminho do perigo. Seu mago, embora cego, manteve a presença de espírito em colocar uma parede de névoa espessa, a tática defensiva padrão e eficaz da costa.

Deudermont mediu seu ângulo com cuidado, querendo girar o *Fada do Mar* contra a borda daquela névoa e a água chicoteada, para chegar o mais perto possível da caravela. Esta era a última passagem deles, e tinha que ser devastadora ou então a caravela seria capaz de seguir, mesmo danificada, para a luta com seus navios irmãos, que estavam se aproximando depressa.

Houve um clarão no convés do navio de forma quadrada, uma faísca de luz que desfez o feitiço de escuridão de Drizzt.

De seu ponto alto de vantagem acima da magia defensiva, Cattibrie viu. Ela

já estava mirando na escuridão quando o mago surgiu. O homem de túnica entrou imediatamente em um entoar, na intenção de lançar um feitiço devastador no caminho do *Fada do Mar* antes que ele pudesse cruzar o arco da caravela, mas apenas algumas palavras escaparam de seus lábios quando ele sentiu um tremendo baque contra seu peito e ouviu as tábuas do convés do navio se estilhaçarem atrás dele. Ele olhou para o sangue começando a derramar no convés e percebeu que estava sentado, depois deitado, e todo o mundo escureceu.

A parede de névoa que o mago havia levantado caiu.

Robillard viu, entendeu, bateu palmas e enviou relâmpagos gêmeos cortando o convés da caravela, derrubando os mastros e matando muitos piratas. O *Fada do Mar* cruzou em frente à caravela, e os arqueiros soltaram as cordas de seus arcos. A tripulação da balista também disparou, mas eles não lançaram uma lança longa desta vez. Eles usaram um dardo encurtado e desbalanceado, puxando uma corrente forrada com ganchos de muitas pontas. A engenhoca girava enquanto voava, emaranhando muitas cordas, desfazendo o equilíbrio do cordame da caravela.

Outro projétil, um projétil vivo, trezentos quilos de pantera elegante e musculosa, voou do *Fada do Mar* enquanto passava e capturou o mastro da caravela.

— Está pronto, drow? — Robillard gritou, parecendo animado pela primeira vez nesta luta.

Drizzt assentiu e fez sinal para seus companheiros de luta, os cerca de vinte veteranos que compunham a tripulação do *Fada do Mar*. Eles tropeçaram em direção ao mago de todas as seções do navio, largando os arcos e sacando armas para um combate corpo a corpo. Quando Drizzt, liderando a corrida, se aproximou de Robillard, o mago já tinha um campo cintilante — uma porta mágica — no convés ao lado dele. Drizzt não hesitou, avançando direto, com as cimitarras nas mãos. Uma delas, Fulgor, brilhava em um azul feroz.

Do outro lado do túnel mágico de Robillard ele saiu, chegando no meio de muitos piratas surpresos a bordo da caravela. Drizzt cortou para a esquerda e para a direita, abrindo um buraco em suas fileiras, e ele atravessou, com os pés como um borrão. Ele se virou bruscamente, caiu para o lado e rolou enquanto um arqueiro disparava inofensivo acima dele. Ele se levantou, correu direto para o arqueiro e o acertou com suas cimitarras.

Mais guerreiros do *Fada do Mar* atravessaram o portal e o meio da caravela irrompeu em uma batalha selvagem.

A confusão na proa da caravela não era menor quando Guenhwyvar, toda dentes e garras, pelo que parecia, cortava e rasgava a massa de homens que não queriam nada mais do que ficar longe dessa fera poderosa. Muitos foram derrubados sob essas poderosas garras, e vários outros simplesmente se viraram para o lado e saltaram para o mar, prontos para se arriscar com os tubarões.

Mais uma vez o *Fada do Mar* se inclinou na água, com Deudermont puxando-o com força para bombordo, afastando-se da caravela e virando-se para

enfrentar a carga da dupla que se aproximava. O capitão alto sorriu ao ouvir a luta no navio atrás dele, confiante em seu grupo de embarque, embora fosse provável que ainda estivessem em desvantagem numérica de dois para um.

O drow e sua pantera se saíam bem com esses números.

De seu ponto de vantagem, Cattibrie acertou vários tiros, cada um derrubando um arqueiro pirata estrategicamente posicionado e um passando através de um homem para matar o goblin pirata sentado ao lado dele!

Então a jovem desviou sua atenção da caravela, olhando para frente a fim de direcionar os movimentos do *Fada do Mar*. Drizzt corria e rolava, saltava em giros confusos e sempre descia com suas cimitarras inclinadas para as áreas mais vitais de um inimigo. Sob suas botas, ele usava faixas de anéis de mitral brilhantes presas em torno de um material preto, encantadas para dar velocidade. Drizzt as havia tirado de Dantrag Baenre, um famoso mestre de armas drow. Dantrag as usava como braçadeiras para acelerar as mãos, mas Drizzt entendeu melhor como usar os itens. Em seus tornozelos, elas permitiam que o drow corresse e disparasse como uma lebre selvagem.

Ele as usava agora, junto com sua incrível agilidade, para confundir os piratas, para mantê-los inseguros de onde ele estava, ou de onde eles poderiam esperar que estivesse. Sempre que um deles adivinhava errado e era pego de surpresa, Drizzt aproveitava a oportunidade e vinha com força, com suas cimitarras cortando. Ele seguiu em frente de forma geral, procurando se juntar a Guenhwyvar, sua companheira de batalhas que o conhecia melhor que ninguém e complementava todos os seus movimentos.

Ele não chegou a alcançá-la. A derrota da caravela estava quase completa, com muitos piratas mortos, outros jogando suas armas ou se jogando ao mar em puro desespero. Um dos tripulantes, o mais experiente e mais temível, um amigo pessoal de Pinochet, não foi tão rápido em se render.

Ele emergiu de sua cabine sob a ponte dianteira, com seu corpo inclinado, porque a baixa construção do navio não acomodaria sua altura de três metros. Ele usava apenas um colete vermelho sem mangas e calças curtas, que mal cobriam sua pele verde escamosa. Um cabelo liso da cor de algas pendia abaixo de seus ombros largos. Ele não carregava nenhuma arma moldada na bigorna de um ferreiro, mas suas garras sujas e dentes abundantes pareciam mortais o suficiente.

— Então os rumores eram verdadeiros, drow — disse ele com uma voz úmida e borbulhante. — Você voltou para o mar.

— Eu não o conheço — disse Drizzt, derrapando até parar a uma distância cautelosa do afogador. Ele adivinhou que o pirata era Carrackus, o troll do mar de quem Deudermont havia falado, mas não podia ter certeza.

— Eu o conheço! — rosnou o afogador. Ele atacou, levando suas garras em um corte na direção da cabeça de Drizzt.

Três passos rápidos tiraram Drizzt do caminho do monstro. O drow caiu de joelhos e girou, com ambas as cimitarras cortando, levando suas lâminas a apenas um centímetro de distância.

Mais ágil do que Drizzt esperava, o oponente virou para o lado oposto e girou, puxando sua perna traseira. As cimitarras do drow mal pegaram o monstro quando passaram.

O afogador investiu, na intenção de enterrar Drizzt onde ele havia se ajoelhado, mas novamente o drow foi rápido demais para uma tática tão direta. Ele se levantou e foi para a esquerda, então, quando o afogador mordeu a isca e começou a se virar, Drizzt voltou rápido para a direita, debaixo do braço em movimento do monstro.

Fulgor acertou o quadril e a outra lâmina de Drizzt seguiu com um corte profundo ao longo do lado do afogador.

Drizzt aceitou o golpe de costas de mão que seu oponente lançou em seu caminho, sabendo que o afogador, agora desequilibrado, não conseguiria deixá-lo muito pesado. O braço longo e magro acertou e se afastou do ombro do drow e depois de suas lâminas enquanto ele girava para encarar o bruto cambaleante.

Agora era a vez de Drizzt atacar, rápido como um raio, seguindo em frente. Ele deslizou Fulgor sob o cotovelo do braço esticado do afogador, fazendo um corte profundo e, em seguida, enganchou a lâmina fina e curva sob a aba suspensa da pele. Sua outra cimitarra cutucou o peito do afogador, passando pelo bloqueio frenético do outro braço.

Só havia uma maneira do monstro desequilibrado se mover. Drizzt sabia disso, antecipou com perfeição o recuo do afogador. O drow manteve sua pegada em Fulgor, até mesmo apoiou o ombro contra o punho da arma para mantê-la firme. O afogador rugiu em agonia e mergulhou para trás e para o lado, diretamente oposto ao ângulo do corte desagradável de Fulgor. A carne nojenta descascou do braço do afogador, desde o bíceps até o pulso. O nódulo rasgado caiu no convés com um baque repugnante.

Seus olhos negros se encheram de indignação e ódio. O afogador olhou para o osso exposto, para o pedaço contorcido de carne de troll no convés. E, por fim, para Drizzt, que estava casualmente de pé, com as cimitarras cruzadas baixas na frente dele.

— Maldito seja, Drizzt — rosnou o pirata monstruoso.

— Abaix a bandeira — ordenou Drizzt.

— Você acha que venceu? — Em resposta, Drizzt olhou para o pedaço de carne no chão. — Vai regenerar, drow idiota! — o pirata insistiu.

Drizzt sabia que o afogador falava a verdade. Afogadores eram parentes próximos de trolls, criaturas horríveis conhecidas por seus poderes regenerativos. Um troll desmembrado morto poderia se regenerar.

A não ser que...

Drizzt invocou suas habilidades inatas mais uma vez, aquela pequena parte da magia inerente à raça dos elfos negros. Um momento depois, chamas arroxeadas subiram sobre a forma do afogador imponente, lambendo as escamas verdes. Isso era apenas fogo feérico, uma luz inofensiva que os elfos negros poderiam usar para delinear seus oponentes. Não tinha poder para queimar, nem poderia

impedir o processo regenerativo de um troll.

Drizzt entendia isso, mas estava apostando que o monstro não entenderia. As feições horríveis do afogador se contorceram em uma expressão de puro horror. Ele balançou o braço bom, bateu contra a perna e o quadril. As chamas violetas teimosas não cederiam.

— Abaixei a bandeira e eu vou libertá-lo das chamas para que suas feridas possam curar — ofereceu Drizzt.

O afogador lançou um olhar de puro ódio para o drow. Ele deu um passo à frente, mas as cimitarras de Drizzt subiram. Ele decidiu que não queria sentir a dor delas outra vez, em especial se as chamas o impedissem de se curar!

— Nos veremos de novo! — prometeu o afogador. A criatura se virou e viu dezenas de rostos: a tripulação de Deudermont e piratas capturados olhando incrédulos para ele. Ele uivou e avançou pelo convés, espalhando aqueles no caminho da corrida furiosa. O pirata saltou do parapeito, de volta ao mar, de volta ao seu verdadeiro lar, onde poderia se curar.

Drizzt foi tão rápido que ele atravessou o convés e conseguiu acertar mais um golpe nele antes que o afogador saísse do parapeito. O drow teve que parar por aí, incapaz de persegui-lo e com plena consciência de que o troll do mar de fato se regeneraria e voltaria a ficar intacto.

Ele nem tinha chegado a soltar um xingamento de frustração quando viu um movimento rápido para o lado, um borrão negro. Guenhwyvar passou por Drizzt, voou do parapeito e caiu no mar logo atrás do troll.

A pantera desapareceu sob o cobertor azul e as ondas ásperas e agitadas logo cobriram qualquer indicação de onde o afogador e a gata haviam entrado.

Vários do grupo de embarque do *Fada do Mar* olharam atentos por cima do parapeito, preocupados com a pantera que se tornara tão amiga deles.

— Guenhwyvar não corre perigo — lembrou Drizzt, puxando a estatueta e segurando-a no alto para que todos pudessem ver. O pior que o afogador poderia fazer era enviar a pantera de volta ao Plano Astral, onde a gata curaria quaisquer feridas e estaria pronta para retornar ao próximo chamado de Drizzt. Ainda assim, a expressão do drow não era alegre enquanto observava o local onde Guenhwyvar havia entrado, e imaginava que a pantera poderia estar sentindo dor.

O convés da caravela capturada ficou perfeitamente quieto, salvo o ranger das madeiras da velha embarcação.

Uma explosão ao sul virou todas as cabeças, todos os olhos tensos para perceber pequenas velas, ainda longe. Um dos navios piratas havia se afastado. A outra caravela queimava enquanto o *Fada do Mar* literalmente navegava em círculos ao redor dela. Clarão após clarão de flechas de prata vinham do cesto da gávea do *Fada do Mar*, batendo no casco e mastros do navio danificado que parecia indefeso.

Mesmo desta grande distância, os tripulantes da caravela capturada podiam ver a bandeira pirata descer pelo mastro principal em rendição.

Isso arrancou uma comemoração do grupo de embarque do *Fada do Mar*, um

grito empolgante que foi interrompido de repente pela agitação das águas ao lado da caravela. Eles viram escamas verdes e uma pelugem negra se entrelaçando em tumulto. Um braço de afogador flutuou para fora da massa, e Drizzt foi capaz de entender o bastante aquela cena confusa para perceber que Guenhwyvar estava nas costas do troll marinho. Suas patas dianteiras estavam apertadas sobre os ombros do monstro, suas pernas traseiras estavam chutando, raspando descontroladas, e as poderosas mandíbulas da pantera estavam presas firmes na parte de trás do pescoço do afogador.

Sangue escuro manchava o mar, misturando-se com pedaços rasgados de carne e osso do pirata. Logo, Guenhwyvar ficou parada, dentes e garras firmes no lugar nas costas do afogador morto, que flutuava.

— Melhor pescar essa coisa — um dos grupos de embarque do *Fada do Mar* comentou —, ou vai nascer uma tripulação inteira desses trolls fedorentos!

Os homens chegaram ao parapeito com longos ganchos de arpão e começaram a tarefa mórbida de puxar a carcaça. Guenhwyvar voltou para a caravela com bastante facilidade, escalando o parapeito e depois dando uma boa sacudida, borrifando água em todos que estavam por perto.

— Afogados não se curam se estiverem fora do mar — comentou um homem com Drizzt. — Vamos arrastar este até a lais de verga para secar, depois queimar essa coisa maldita.

Drizzt assentiu. O grupo de embarque conhecia bem seu dever. Eles organizavam e supervisionavam os piratas capturados, liberando o aparelhamento e tornando a caravela o mais navegável possível para a viagem de volta a Águas Profundas.

Drizzt olhou para o horizonte a sul e viu o *Fada do Mar* retornando. O navio pirata danificado vinha devagar ao lado.

— Trinta e oito e trinta e nove — murmurou o drow.

Guenhwyvar deu um rosnado baixo em resposta e se sacudiu vigorosamente outra vez, encharcando seu companheiro drow.

CAPÍTULO 2



O primeiro mensageiro



CAPITÃO DEUDERMONT PARECIA MESMO DESLOCADO

enquanto caminhava pela Rua das Docas, a infame, bruta e ruidosa avenida que ladeava o Porto de Águas Profundas. Suas roupas eram refinadas e ajustadas com perfeição ao seu corpo alto e esbelto, sua postura era perfeita, e seu cabelo e cavanhaque meticulosamente bem aparados. Ao seu redor, os cães do mar desprezíveis que haviam passado suas semanas em terra tropeçavam para fora de tavernas, fedendo a cerveja ou caíam inconscientes no chão sujo. A única coisa que os protegia dos muitos ladrões à espreita na área era o fato de que eles não tinham moedas ou objetos de valor para se roubar.

Deudermont ignorou a visão e não acreditava ser superior àqueles cães do mar. Na verdade, havia um aspecto de seu modo de vida que intrigava o capitão, uma honestidade que zombava das pretensiosas cortes dos nobres.

Deudermont puxou sua capa em camadas com mais força sobre o pescoço, se protegendo da brisa fria da noite que soprava do porto.

Normalmente, não se anda sozinho pela Rua das Docas, nem mesmo à luz do meio-dia, mas Deudermont se sentia seguro. Ele carregava seu sabre decorado ao seu lado e sabia como usá-lo bem. Ainda mais do que isso, a notícia havia sido espalhada por todas as tavernas e todos os píeres em Águas Profundas de que o capitão do *Fada do Mar* havia sido presenteado com a proteção pessoal dos Senhores de Águas Profundas, incluindo alguns magos muito poderosos que procurariam e destruiriam qualquer um que incomodasse o capitão ou sua tripulação enquanto estivessem no porto. Águas Profundas era o refúgio do *Fada do Mar*, e então Deudermont não se importava em andar sozinho pela Rua das Docas. Ele estava mais curioso do que temeroso quando um velho enrugado, esquelético e com apenas um metro e meio de altura, o chamou da beira de um beco.

Deudermont parou e olhou em volta. A Rua das Docas estava quieta, exceto

pelo som que vazava das muitas tavernas e o gemido da velha madeira contra a brisa marítima incessante.

— Você é Du-dor-mon-ti, não é? — o velho marinheiro chamou suavemente, com um assovio acompanhando cada sílaba. Ele abriu um sorriso largo, quase indecente, mostrando apenas alguns dentes tortos nas gengivas escurecidas.

Deudermont parou e olhou para o homem paciente e em silêncio. Ele não sentiu nenhuma compulsão a responder à pergunta.

— Se você é — o homem ofegou —, eu tenho uma notícia para você. Um aviso dum homem que é bom ter medo.

O capitão parou alto e impassível. Seu rosto não mostrava nenhuma das perguntas que corriam em sua mente. De quem ele teria medo? O velho cão estava falando de Pinochet? Isso parecia provável, em especial considerando as duas caravelas que o *Fada do Mar* havia escoltado para o Porto de Águas Profundas naquela semana. Mas poucos em Águas Profundas tiveram qualquer contato com o pirata, cujo domínio era muito mais ao sul, ao sul de Portal de Baldur, inclusive, perto das Ilhas Munshae.

Mas de quem mais o homem poderia estar falando?

Ainda sorrindo, o cão do mar fez sinal para que Deudermont fosse ao beco. O capitão não se moveu quando o velho se virou e deu um passo.

— É, tá com medo do velho Scaramundi? — o cão do mar assobiou. Deudermont percebeu que poderia ser um disfarce. Muitos dos maiores assassinos nos Reinos poderiam parecer tão indefesos quanto este, só para em seguida colocar uma adaga envenenada no peito de sua vítima.

O cão do mar voltou para a entrada do beco, depois saiu direto para o meio da rua em direção a Deudermont.

Não era um disfarce, o capitão disse a si mesmo, pois era completo demais, perfeito demais. Além disso, ele se lembrou de ter visto esse mesmo velho antes, em geral sentado bem perto desse mesmo beco, que provavelmente servia como sua casa.

O que estava acontecendo, então? Poderia haver uma emboscada naquele beco?

— Vai ser do seu jeito, então — o velho sibilou enquanto levantava uma mão. Ele se apoiou com força em sua bengala e voltou para o beco, resmungando. — Sou só o mensageiro, e não ligo se você vai ouvir a notícia ou não!

Deudermont olhou com cautela ao redor outra vez. Não vendo ninguém por perto, e sem esconderijos prováveis para uma emboscada, ele caminhou até a boca do beco. O velho cão do mar estava a dez passos de distância, à beira das sombras inclinadas lançadas pelo edifício à direita, e mal visível na penumbra. Ele riu e tossiu e deu mais um passo.

Com uma mão no punho de seu sabre, Deudermont se aproximou cauteloso, examinando com cuidado os arredores antes de cada passo. O beco parecia vazio.

— Longe o bastante! — Deudermont disse de repente, parando o cão do

mar. — Se você tem notícias para mim, então fale, e fale agora.

— Algumas coisas não devem ser ditas muito alto — respondeu o velho.

— Agora — insistiu Deudermont.

O cão do mar amargo abriu o sorriso e tossiu, talvez rindo. Ele recuou alguns passos, parando a apenas um metro de Deudermont.

O cheiro do homem quase sobrepujou o capitão, que já estava acostumado a odores corporais poderosos. Não havia muita oportunidade de se banhar em um navio no mar e o *Fada do Mar* ficava muitas vezes fora por semanas, até meses, a cada viagem. Ainda assim, a combinação de vinho barato e suor velho dava a esse homem um aroma particularmente desagradável que fez Deudermont franzir o rosto, até mesmo colocar a mão sobre o nariz para tentar interceptar parte do fedor.

O cão do mar, é claro, riu histericamente disso.

— Agora! — insistiu o capitão.

Assim que a palavra saiu dos lábios de Deudermont, o cão do mar estendeu a mão e o pegou pelo pulso. Deudermont, sem medo, virou o braço, mas o velho segurou teimosamente.

— Eu quero que você me fale daquele de pele escura — disse o cão do mar, e Deudermont levou um momento para perceber que a fala informal das docas do homem havia desaparecido.

— Quem é você? — Deudermont insistiu e puxou com ferocidade, sem sucesso. Só então Deudermont percebeu a verdade sobre o aperto sobre-humano. Ele poderia muito bem estar disputando contra um dos grandes gigantes da névoa que viviam no Recife ao redor da Ilha Delmarin, bem ao sul.

— Aquele de pele escura — repetiu o velho. Com quase nenhum esforço, ele puxou Deudermont mais fundo no beco.

O capitão levou a mão para seu sabre, e embora o velho segurasse firme a mão direita de Deudermont, ele poderia lutar bastante bem com a esquerda. Foi um pouco estranho extrair a lâmina curva de sua bainha com essa mão e, antes que o sabre ficasse livre de vez, a mão livre do velho disparou para frente, de palma aberta, para bater em Deudermont no rosto. Ele voou para trás, batendo contra a parede. Mantendo seu bom senso, ele puxou a lâmina, transferiu-a para sua mão direita, agora livre, e cortou com força as costelas do cão do mar que se aproximava.

O sabre refinado cortou fundo o lado do cão do mar, mas ele sequer recuou. Deudermont tentou bloquear o próximo tapa, e o próximo depois disso, mas suas defesas simplesmente não eram fortes o suficiente. Ele tentou colocar seu sabre na frente para se defender, mas o velho o esbofeteou, o fez voar com a mão e depois retomou a surra. Palmas abertas entraram com a velocidade de uma cobra impressionante, golpes pesados que amoleceram a cabeça de Deudermont, e ele teria caído, exceto que o velho o agarrou pelo ombro e o segurou firme.

Através de olhos turvos, Deudermont olhou para seu oponente. A confusão

cruzou suas feições severas quando o rosto de seu inimigo começou a derreter e depois a se reformar.

— Aquele de pele escura? — ele, agora aquilo, perguntou novamente, e Deudermont mal ouviu a voz, sua voz, tão estupefato estava com o espetáculo de seu próprio rosto olhando para ele.



— Ele já deveria estar aqui — comentou Cattibrie, inclinando-se no balcão.

Ela estava ficando impaciente, Drizzt percebeu, e não porque Deudermont estava atrasado — com frequência o capitão ficava preso em uma função ou outra em Águas Profundas — mas porque o marinheiro do outro lado dela, um homem baixo e encorpado com uma barba grossa e cabelos encaracolados, ambos da cor da asa de um corvo, continuava esbarrando nela. Ele pedia desculpas a cada vez, olhando por cima do ombro para olhar para a bela mulher, muitas vezes piscando e sempre sorrindo.

Drizzt se virou para que suas costas estivessem contra o balcão, que ia até a altura de sua cintura. A Braços da Sereia estava quase vazia esta noite. O tempo estava bom e a maioria das frotas de pesca e mercantes estavam fora. Ainda assim, o lugar era barulhento e tumultuado, cheio de marinheiros aliviando meses de tédio com bebida, companheirismo, fanfarronice e até brigas.

— Robillard — sussurrou Drizzt, e Cattibrie se virou e seguiu o olhar do drow para ver o mago deslizando pela multidão, indo se juntar a eles no bar.

— Boa noite — disse o mago sem muito entusiasmo. Ele não olhou para os companheiros enquanto falava, e não esperou que o garçom se aproximasse, apenas balançou os dedos e uma garrafa e um copo chegaram ao seu lugar por magia. O barman começou a reclamar, mas uma pilha de peças de cobre apareceu em sua mão. O garçom balançou a cabeça com desdém, nunca se importando muito com o mago do *Fada do Mar* e suas travessuras arrogantes, e se afastou.

— Onde está Deudermont? — perguntou Robillard. — Esbanjando meu pagamento, sem dúvida.

Drizzt e Cattibrie trocaram sorrisos feitos de descrença contínua. Robillard estava entre os homens mais distantes e cáusticos que qualquer um deles já conhecera, mais rabugento até do que o General Dagna, o anão mal-humorado que servira como comandante da guarnição de Bruenor no Salão de Mitral.

— Sem dúvidas — respondeu Drizzt.

Robillard se virou para olhá-lo com um olhar acusador e irritado.

— Claro, Deudermont rouba de nós o tempo todo — Cattibrie acrescentou. — Gosta das melhores mulheres e do melhor dos vinhos, e esbanja o que não é seu para esbanjar.

Um rosnado escapou dos lábios finos de Robillard e ele empurrou o bar e se afastou.

— Eu gostaria de saber a história desse aí — comentou Cattibrie.

Drizzt assentiu com a cabeça, seus olhos nunca deixando as costas do mago que partia. De fato, Robillard era estranho, e o drow percebeu que algo terrível deve ter acontecido com ele em algum momento de seu passado. Talvez ele tenha matado alguém sem querer, ou tenha sido rejeitado por um amor verdadeiro. Talvez ele tivesse visto magia demais, olhado para lugares que os olhos de um homem não deveriam ver.

O simples pensamento em voz alta de Cattibrie provocou um súbito interesse dentro de Drizzt Do'Urden. Quem era esse Robillard, e o que havia causado seu tédio e raiva perpétuos?

— Onde está Deudermont? — veio uma pergunta do lado, quebrando o transe de Drizzt. Ele se virou para ver Waillan Micanty, um rapaz de apenas vinte invernos, com cabelos cor de areia, olhos cor de canela e enormes covinhas que sempre apareciam porque Waillan nunca parecia parar de sorrir. Ele era o mais jovem da tripulação do *Fada do Mar*, mais jovem até do que Cattibrie, mas com um olho incomum na balista. Os tiros de Waillan estavam rapidamente se tornando uma lenda, e se o jovem vivesse o suficiente, ele sem dúvida construiria uma reputação ao longo da Costa da Espada. Waillan Micanty lançou um dardo de balista pela janela dos aposentos de um capitão pirata a quatrocentos metros e espetou o capitão pirata enquanto o homem estava afivelando seu sabre. O impulso da lança pesada arremessou o pirata através de sua porta fechada da cabine para o convés. O navio pirata se rendeu no mesmo instante. A captura terminou antes que a luta tivesse de fato começado.

— Estamos esperando o homem — respondeu Drizzt, com seu humor melhorando apenas por ver o jovem radiante. Drizzt não pôde deixar de notar o contraste entre esse jovem e Robillard, que provavelmente era o mais velho da tripulação, exceto por Drizzt.

Waillan assentiu.

— Já deveria estar aqui a essa altura — ele comentou baixinho, mas os ouvidos sensíveis do drow captaram cada palavra.

— Você está esperando por ele? — Drizzt perguntou depressa.

— Preciso falar com ele — admitiu Waillan — sobre um possível adiantamento nos ganhos. — O jovem corou profundamente e se aproximou de Drizzt para que Cattibrie não pudesse ouvir. — Uma amiga — explicou ele.

Drizzt sentiu seu sorriso se alargando ainda mais.

— O capitão está atrasado — disse ele. — Tenho certeza de que não vai demorar muito.

— Ele estava a menos de uma dezena de portas quando o vi pela última vez — disse Waillan. — Perto de Refúgio Nebuloso e vindo para cá. Eu até achei que ele chegaria primeiro.

Pela primeira vez, Drizzt ficou um pouco preocupado.

— Há quanto tempo foi isso?

Waillan deu de ombros:

— Estou aqui desde a briga anterior — disse ele.

Drizzt se virou e se recostou no bar. Ele e Cattibrie trocaram olhares preocupados desta vez, pois muitos minutos se passaram desde as duas brigas anteriores. Não havia muito a interessar ao capitão entre a Braços da Sereia e o lugar de que Waillan falou, com certeza nada que devesse ter detido Deudermont por tanto tempo.

Drizzt suspirou e deu um longo gole na água que estava bebendo. Ele olhou para Robillard, agora sentado sozinho, embora uma mesa não muito longe do homem tivesse assentos livres além dos quatro que eram ocupados por membros da tripulação do *Fada do Mar*. Drizzt não estava muito preocupado. Talvez Deudermont tivesse esquecido alguns negócios, ou apenas mudado de ideia sobre vir para a Braços da Sereia esta noite. Mas ainda assim, a Rua das Docas em Águas Profundas era um lugar perigoso, e o sexto sentido do drow ranger, aquele instinto guerreiro, dizia a ele para ser cauteloso.



Deudermont, quase sem sentidos, não sabia por quanto tempo a surra continuava. Ele estava deitado no chão frio agora, isso ele sabia. A coisa, seja lá o que fosse, tendo assumido sua forma exata, roupas, até armas, estava sentada em suas costas. A tortura física não era mais tão grande, mas ainda pior do que o espancamento, o capitão sentiu a criatura dentro de sua mente, sondando seus pensamentos, adquirindo conhecimentos que sem dúvida poderiam ser usados contra seus amigos.

“Você terá um gosto bom”, Deudermont ouviu em seus pensamentos. “Melhor que o velho Scaramundi.”

Apesar da irrerealidade de tudo, da falta de verdadeira sensação, o capitão sentiu seu estômago agitar. Ele acreditava que sabia, naquele canto distante da consciência, que monstro havia chegado até ele. Dop-plegangers não eram comuns nos Reinos, mas os poucos que se fizeram conhecidos causaram estragos suficientes para garantir a reputação miserável da espécie estranha.

Deudermont sentiu-se sendo levantado do chão. Tão forte era o aperto da criatura que o capitão sentiu como se estivesse sem peso, simplesmente flutuando de pé. Ele se virou para encarar a coisa, para encarar a si mesmo, e esperava então ser devorado.

— Ainda não — a criatura respondeu aos seus medos não ditos. — Preciso de seus pensamentos, bom capitão Deudermont. Preciso saber o suficiente sobre você e seu navio para navegá-lo para fora do Porto de Águas Profundas, muito a oeste e muito ao sul, para uma ilha que poucos conhecem, mas da qual muitos falam.

O sorriso da coisa era tentador e Deudermont tinha acabado de se concentrar totalmente nele quando a cabeça da criatura disparou para a frente, batendo sua testa na dele, o deixando desacordado. Algum tempo depois — ele não sabia quantos segundos poderiam ter passado —, Deudermont sentiu o chão frio

contra sua bochecha mais uma vez. Suas mãos estavam amarradas com firmeza atrás das costas, seus tornozelos igualmente amarrados, e uma mordança apertada estava em torno de sua boca. Ele conseguiu virar a cabeça o suficiente para ver a criatura, ainda usando sua forma, curvando-se sobre uma pesada grade de ferro.

Deudermont mal podia acreditar na força da coisa enquanto levantava aquela cobertura de esgoto, uma massa de metal que tinha que pesar cerca de quinhentos quilos. A criatura a encostou casualmente na parede de um prédio, depois se virou e agarrou Deudermont, arrastando-o para a abertura e, sem cerimônia, o deixando cair.

O fedor era horrível, pior do que o capitão teria esperado até mesmo de um esgoto, e quando ele conseguiu se mexer e tirar o rosto da lama, ele entendeu a fonte.

Scaramundi, tinha que ser Scaramundi, estava ao lado dele, coberto de sangue, mais da metade de seu tronco rasgado, comido pela criatura. Deudermont teria pulado se pudesse quando a grade do esgoto voltou ao lugar, e então ele ficou parado, horrorizado e desamparado, sabendo que logo compartilharia do mesmo destino terrível.

CAPÍTULO 3



A mensagem, passada sutilmente

ALGUM TEMPO DEPOIS, DRIZZT ESTAVA COMEÇANDO a se preocupar. Robillard já havia deixado a Braços da Sereia, enojado que seu capitão, como ele havia colocado, “não era alguém com quem se podia contar”. Waillan Micanty ainda estava no bar ao lado de Drizzt, embora o jovem tivesse começado uma conversa com outro marinheiro do outro lado dele.

Drizzt, de costas para o bar, continuou a examinar a multidão, perfeitamente à vontade entre os marinheiros. Nem sempre fora assim. Drizzt havia passado por Águas Profundas apenas duas vezes antes de ele e Cattibrie deixarem o Salão de Mitral, primeiro a caminho de Porto Calim perseguindo Entreri, e na viagem de volta, quando ele e seus amigos estavam voltando para recuperar o Salão de Mitral. Drizzt fez aquela primeira passagem pela cidade disfarçado, usando uma máscara mágica para aparecer como um elfo da superfície. A segunda viagem, feita sem a máscara, tinha sido uma proposta mais complicada. O *Fada do Mar* havia entrado no Porto de Águas Profundas no início da manhã, mas a pedido de Deudermont, Drizzt e seus amigos esperaram até depois do anoitecer para deixar a cidade para a estrada para o leste.

Após seu retorno a Águas Profundas com Cattibrie seis anos atrás, Drizzt ousou andar abertamente como um drow. Tinha sido uma experiência incomparável, olhos estavam sobre ele a cada passo, e mais de um rufião o desafiou. Drizzt havia evitado esses desafios, mas sabia que, mais cedo ou mais tarde, ele teria que lutar, ou pior ainda, seria morto de longe, provavelmente por um arqueiro escondido, por nenhuma razão melhor do que a cor de sua pele.

Então o *Fada do Mar* entrou na equação e Drizzt encontrou Deudermont, seu velho amigo e um homem de considerável reputação entre as docas da grande cidade. Logo depois, Drizzt tornou-se muito bem aceito em Águas Profundas, em particular ao longo da Rua das Docas, por causa de sua reputação pessoal, espalhada de forma nada sutil pelo Capitão Deudermont. Onde quer que o *Fada*

do Mar atracasse, ficava claro que Drizzt Do'Urden, esse drow mais incomum, era um membro de sua tripulação heróica. A estrada de Drizzt tinha ficado mais fácil, até se tornado confortável.

E durante tudo isso, Cattibrie e Guenhwyvar estavam ao lado dele. Ele olhou para elas agora, a jovem sentada em uma mesa com dois da tripulação do *Fada do Mar* e a grande pantera enrolada no chão em torno de suas pernas. Guenhwyvar havia se tornado um mascote para os clientes da Braços da Sereia, e Drizzt ficou feliz por às vezes poder chamar a gata, não para a batalha, mas sim por sua companhia. Drizzt se perguntou qual seria o motivo deste dia. Cattibrie havia pedido que chamasse a pantera, dizendo que seus pés estavam frios, e Drizzt concordou, mas no fundo da mente do drow estava a percepção de que Deudermont poderia estar em apuros. Guenhwyvar poderia ser necessária para mais do que companheirismo.

O drow com certeza relaxou um momento depois, soltou um profundo suspiro de alívio quando o Capitão Deudermont entrou na Braços da Sereia, olhou em volta, depois se concentrou em Drizzt e se aproximou do bar.

— Vinho de Calimshan — disse o doppleganger ao barman, pois havia vasculhado a mente de Deudermont e sabia que era a bebida habitual do homem. No pouco tempo que passaram juntos, o doppleganger aprendeu muito sobre Capitão Deudermont e o *Fada do Mar*.

Drizzt se virou e se inclinou sobre o bar.

— Você está atrasado — observou ele, tentando sentir o capitão, tentando discernir se houve algum problema.

— Um pequeno problema — assegurou o impostor.

— O que foi, Guen? — Cattibrie perguntou suavemente enquanto a cabeça da pantera subia, a gata olhando na direção de Drizzt e Deudermont, suas orelhas achatadas contra sua cabeça e um rosnado baixo ressoando de seu corpo forte. — O que você está vendo?

Guenhwyvar continuou a observar o par de perto, mas Cattibrie descartou o temperamento da gata, imaginando que deveria haver um rato ou algo parecido no canto distante além de Drizzt e do capitão.

— Caerwich — anunciou o impostor a Drizzt.

O ranger olhou para o homem com curiosidade.

— Caerwich? — ele ecoou. Drizzt conhecia o nome. Todos os marinheiros ao longo da Costa da Espada conheciam a pequena ilha, mesmo que fosse pequena e remota demais para aparecer na grande maioria das cartas náuticas.

— Temos que partir agora mesmo para Caerwich — explicou o impostor, olhando Drizzt direto nos olhos. O disfarce do doppleganger era tão perfeito que Drizzt não tinha a menor ideia de que algo estava errado.

Ainda assim, o pedido soou estranho para Drizzt. Caerwich era uma história de bordo, uma lenda de uma ilha assombrada que era o lar de uma bruxa cega. Muitos duvidavam de sua existência, embora alguns marinheiros alegassem ter visitado o local. Com certeza Drizzt e Deudermont nunca haviam falado sobre

ela. O capitão anunciar que eles deveriam ir até lá pegou o drow completamente de surpresa.

Drizzt estudou Deudermont de novo, desta vez observando os maneirismos rígidos do homem, observando como Deudermont parecia desconfortável neste lugar, que sempre foi sua favorita entre as tavernas da Rua das Docas. Drizzt acreditava que algo havia enervado Deudermont. O que quer que tenha atrasado sua chegada à Braços da Sereia — Drizzt imaginava que fosse uma visita de um dos lordes secretos de Águas Profundas, talvez até mesmo o misterioso Khelben — havia incomodado muito Deudermont. Talvez o anúncio de Deudermont não tenha sido tão estranho. Muitas vezes nos últimos seis anos, o *Fada do Mar*, a ferramenta dos Senhores de Águas Profundas, havia sido designada para missões particulares e incomuns, e assim o drow aceitou a informação sem questionar.

O que nem Drizzt nem o doppleganger contavam era com Guenhwyvar, que se agachou tão baixo que sua barriga roçou o chão enquanto avançava para as costas de Deudermont, com suas orelhas achatadas.

— Guenhwyvar! — repreendeu Drizzt.

O doppleganger girou, colocando as costas no bar de madeira assim que Guenhwyvar atacou, subindo alto e prendendo a criatura no bar. Se o doppleganger tivesse mantido sua inteligência e se feito de vítima inocente, ele poderia ter saído da situação com lábia. Mas a criatura reconheceu Guenhwyvar, ou pelo menos o fato de que essa pantera não era do Plano Material. E se o doppleganger instintivamente reconheceu isso sobre a pantera, ele imaginou que a pantera reconheceria o mesmo.

Por puro instinto, a criatura bateu em Guenhwyvar com o antebraço, o peso do golpe lançando a gata de trezentos quilos no meio do grande salão.

Nenhum humano poderia fazer isso e, quando o impostor olhou de volta para Drizzt, descobriu que o drow tinha suas cimitarras na mão.

— Quem é você? — Drizzt exigiu saber.

A criatura sibilou e agarrou as lâminas, pegando uma. Drizzt golpeou, hesitante e com a parte plana lâmina, pois temia que este pudesse ser Deudermont sob algum tipo de encantamento. Ele bateu no impostor na lateral do pescoço.

A criatura pegou a lâmina com a mão aberta, correu para a frente e jogou Drizzt de lado.

O resto dos que estavam na taverna estavam de pé a esta altura, a maioria achando que era uma das brigas típicas. Mas a tripulação do *Fada do Mar*, em particular Cattibrie, percebeu a absoluta estranheza da cena.

O doppleganger foi até a porta, jogando de lado o único marinheiro confuso, um dos tripulantes do *Fada do Mar*, que estava em seu caminho. Cattibrie estava com o arco pronto e colocou uma flecha, arrastando faíscas prateadas, na parede ao lado da cabeça da criatura. O impostor girou para encará-la, sibilou alto e em seguida foi enterrado por trezentos quilos de pantera voadora. Desta vez, Guenhwyvar reconhecia a força de seu inimigo e, quando os dois terminaram de

cair, a grande gata estava sentada nas costas do doppelganger, com suas poderosas mandíbulas apertadas na nuca da coisa. Drizzt estava lá em um instante, seguido de perto por Cattibrie, Waillan Micanty e o resto da tripulação, e mais do que alguns curiosos, incluindo o proprietário da Braços da Sereia, que queria dar uma olhada no dano daquela flecha encantada.

— O que é você? — Drizzt exigiu saber, agarrando o impostor pelos cabelos e virando a cabeça para que ele pudesse olhar para seu rosto. Drizzt esfregou a mão livre na bochecha da coisa, procurando alguma maquiagem, mas não encontrou nenhuma. Ele mal afastou os dedos antes que o doppelganger os morderse.

Guenhwyvar rosnou e apertou as mandíbulas, forçando o rosto da criatura a bater com força no chão.

— Vá e verifique a Rua das Docas! — Drizzt gritou para Waillan. — Perto de onde você viu o capitão pela última vez!

— Mas... — argumentou Waillan, apontando para a forma caída.

— Este não é o Capitão Deudermont — assegurou Drizzt. — Seja lá o que for, não é sequer humano!

Waillan apontou para vários tripulantes do *Fada do Mar* e saiu, seguido por muitos outros marinheiros que se diziam amigos do capitão aparentemente desaparecido.

— E chame a Guarda! — Drizzt gritou atrás deles, referindo-se às famosas patrulhas de Águas Profundas. — Deixe seu arco pronto — disse Drizzt a Cattibrie, e ela assentiu e colocou outra flecha na corda do arco.

Trabalhando com Guenhwyvar, o drow conseguiu subjugar por completo o doppelganger e ficar de pé contra uma parede. O barman ofereceu uma corda pesada, e eles amarraram com firmeza as mãos do doppelganger atrás das costas.

— Eu vou perguntar mais uma vez — Drizzt começou ameaçador. A criatura apenas cuspiu em seu rosto e começou a rir, um som diabólico.

O drow não respondeu com força, apenas olhou com intensidade para este impostor. De fato, o moral de Drizzt estava baixo então, pois a maneira como o impostor olhou para ele, riu dele, apenas para ele, causou um arrepio ao longo de sua espinha. Ele não temia por sua própria segurança, nunca por isso, mas temia que seu passado o tivesse alcançado mais uma vez, que os poderes malignos de Menzoberranzan o tivessem encontrado aqui em Águas Profundas e que o bom Capitão Deudermont tivesse caído por causa dele.

Se fosse verdade, era mais do que Drizzt Do'Urden poderia suportar.

— Ofereço sua vida em troca do Capitão Deudermont — disse o drow.

— Não é você que deve negociar com... seja lá o que for — comentou um marinheiro que Drizzt não conhecia. O drow, carrancudo, virou-se para encarar o homem, que ficou em silêncio e recuou, não desejando invocar a ira de um drow, especialmente um com a reputação de habilidade de batalha de Drizzt.

— Sua vida por Deudermont — repetiu Drizzt para o doppelganger. Mais uma vez veio aquele riso diabólico e a criatura cuspiu no rosto de Drizzt.

Esquerda, direita, esquerda vieram as palmas abertas de Drizzt em rápida

sucesso, golpeando o rosto da criatura. O último soco dobrou o nariz da coisa, mas ele se reformou, bem diante dos olhos de Drizzt, para se assemelhar com perfeição ao nariz intacto do Capitão Deudermont.

Essa imagem, combinada com o riso contínuo, enviou ondas de raiva através do drow e ele bateu no impostor com todas as suas forças.

Cattibrie envolveu os braços em torno de Drizzt e o afastou, embora a mera visão dela lembrasse Drizzt de quem ele era e o envergonhasse por suas ações precipitadas e fora de controle.

— Onde ele está? — Drizzt exigiu saber, e quando a criatura continuou a provocá-lo, Guenhwyvar subiu em suas patas traseiras, descansando uma pata dianteira em cada ombro, e colocando seu rosto em um rosnado a apenas um centímetro do rosto do doppleganger. Isso acalmou a criatura, pois ela sabia que Guenhwyvar reconhecia a verdade de sua existência e sabia que a pantera furiosa poderia destruí-la completamente.

— Traga um mago — um marinheiro ofereceu de repente.

— Robillard! — exclamou outro, o último da tripulação do *Fada do Mar*, além de Drizzt e Cattibrie, na taverna. — Ele saberá como tirar as informações dessa coisa.

— Vá — Cattibrie concordou, e o homem saiu correndo.

— Um clérigo — ofereceu outro homem. — Um clérigo lidará melhor com... — O homem fez uma pausa, sem saber o que era esse impostor.

Apesar de tudo, o doppleganger permaneceu passivo, sustentando o olhar de Guenhwyvar, mas sem fazer movimentos ameaçadores.

O tripulante mal havia saído da taverna quando passou por outro membro da tripulação do *Fada do Mar*, voltando com a notícia de que Deudermont havia sido encontrado.

Eles saíram, com Drizzt empurrando o doppleganger, Guenhwyvar do outro lado da criatura e Cattibrie atrás dela, com o arco para cima, em prontidão, e uma ponta de flecha quase tocando a parte de trás da cabeça da coisa. Eles entraram no beco enquanto a grade de esgoto ainda estava sendo aberta, um marinheiro prontamente pulando no buraco fedorento para ajudar seu capitão.

Deudermont olhou para o doppleganger, olhou para a imagem perfeita de si mesmo, com franco desprezo.

— Você pode muito bem assumir sua forma natural — disse ele à coisa. Endireitando-se, ele limpou um pouco da sujeira, recuperando sua dignidade em um instante. — Eles sabem quem eu sou, e sabem o que você é.

O doppleganger não fez nada. Drizzt manteve Fulgor apertada contra o lado do pescoço da criatura, Guenhwyvar permaneceu alerta do outro lado, e Cattibrie foi até Deudermont, apoiando o homem ferido.

— Posso me apoiar no seu arco? — o capitão perguntou, e Cattibrie o entregou sem demora.

— Deve ser um mago — disse Deudermont a Drizzt, embora o capitão suspeitasse de forma diferente. O ferido Deudermont pegou o arco oferecido e se

apoiou nele com força. — Se ele pronunciar uma única sílaba, desnecessária, corte sua garganta — ele instruiu.

Drizzt assentiu e pressionou Fulgor um pouco mais perto. Cattibrie se moveu para pegar o braço de Deudermont, mas ele acenou para ela seguir em frente, depois seguiu de perto.



Longe, em uma camada esfumada do Abismo, Errtu observou a cena que se desenrolava com puro deleite. A armadilha havia sido preparada, não como o grande tanar’ri esperava quando enviou o doppleganger para Águas Profundas, mas preparada de qualquer maneira, e talvez de forma mais deliciosa, mais inesperada, mais caótica.

Errtu entendia Drizzt Do’Urden bem o suficiente para saber que a menção de Caerwich era toda a isca de que precisava. Algo terrível havia acontecido com eles naquela noite e eles não deixariam passar, iriam de bom grado para a ilha mencionada e descobririam a fonte.

O poderoso demônio estava se divertindo mais do que havia feito há anos. Errtu poderia ter entregue a mensagem a Drizzt com mais facilidade, mas essa intriga — o doppleganger, a bruxa cega que esperava em Caerwich — era mais divertida.

A única coisa que seria ainda mais divertida para Errtu seria rasgar Drizzt Do’Urden, pedaço por pedaço, devorando sua carne diante de seus próprios olhos.

O balor uivou com esse pensamento, imaginando que logo aconteceria.



Deudermont se endireitou o máximo possível e continuou a afastar qualquer ajuda oferecida. O capitão colocou uma boa expressão e ficou perto de Cattibrie enquanto ela se movia devagar em direção à saída do beco, em direção a Drizzt e Guenhwyvar, e ao doppleganger capturado.

Deudermont observou aquela estranha criatura com o maior cuidado de todos. Ele entendia o mal da coisa, sentia de perto. Deudermont odiava a coisa pela surra que lhe dera, mas ao assumir a forma do capitão, a coisa o havia violado de uma maneira que ele não podia tolerar. Olhando para a criatura agora, enquanto usava a aparência do capitão do *Fada do Mar*, Deudermont mal conseguia manter sua raiva sob controle. Ele se manteve muito perto de Cattibrie, observando, antecipando.

Perto da Rua das Docas, Drizzt ficou em silêncio ao lado do impostor amarrado. O drow e os muitos tripulantes próximos estavam focados no capitão ferido, e nenhum deles notou quando a criatura começou a mudar sua forma maleável mais uma vez, remodelando seus braços para que eles escorregassem e se

livrassem das amarras.

Drizzt havia acabado de sacar sua segunda cimitarra quando a criatura de repente o empurrou para o lado. O doppleganger correu para a saída do beco com Guenhwyvar logo atrás. Asas brotaram das costas do doppleganger e ele saltou alto, tencionando voar para a noite.

Guenhwyvar correu e deu um salto poderoso em perseguição enquanto o capitão Deudermont puxava uma flecha da aljava no quadril de Cattibrie. A mulher, sentindo o roubo, girou quando o arco apareceu. Ela gritou, caiu para o lado e Deudermont disparou a flecha.

O doppleganger estava a mais de seis metros do chão quando Guenhwyvar começou seu salto, mas ainda assim a grande pantera alcançou o monstro voador, com suas mandíbulas se prendendo firmes no tornozelo da criatura. Esse membro mudou e se reformou no mesmo instante, fazendo com que o aperto da pantera enfraquecesse. Então veio a flecha prateada, acertando o doppleganger nas costas, bem entre as asas.

Então Guenhwyvar desceu, pousando com leveza em suas patas acolchoadas, e em seguida desceu o doppleganger, morto antes mesmo de atingir o chão.

Drizzt estava lá em um instante, os outros correndo para alcançá-lo.

A criatura começou a mudar de forma outra vez. Sua aparência mais recente derreteu, para ser substituída por uma aparência humanoide como nenhuma das que aqueles que se reuniam já tinham visto. Sua pele era toda lisa, os dedos de sua mão delgada não mostrando impressões distinguíveis. Ele não tinha pelos, e tudo parecia perfeitamente sem características. Era um pedaço de argila em forma de humanoide e nada mais.

— Doppleganger — observou Deudermont. — Parece que Pinochet não está satisfeito com nossas últimas façanhas.

Drizzt assentiu, permitindo-se concordar com o raciocínio do capitão. Este incidente não tinha a ver com ele, nem com quem era ou de onde havia vindo.

Tinha que acreditar nisso.



Errtu apreciou o espetáculo inteiro e ficou feliz por não ter que pagar o mestre dos disfarces que havia contratado. O demônio ficou incomodado por um momento porque seu guia para a viagem do *Fada do Mar* até a ilha virtualmente inexplorada tinha acabado de morrer, mas o balor manteve sua esperança. As sementes foram lançadas. O doppleganger havia provocado Deudermont sobre o destino, e Drizzt ouvira o nome exato da ilha e passaria para o capitão. O balor sabia que nenhum dos dois era covarde, ambos eram engenhosos e curiosos.

Errtu sabia que Drizzt e Deudermont encontrariam o caminho até Caerwich e à vidente cega que tinha a mensagem do demônio. Em breve.

CAPÍTULO 4



“Ajuda” não solicitada



FADA DO MAR SAIU DUAS SEMANAS DEPOIS, COM seu curso voltado para o sul. O capitão Deudermont explicou que eles tinham negócios pendentes em Portal de Baldur, um dos maiores portos da Costa da Espada, a meio caminho entre Águas Profundas e Calimshan. Ninguém questionou Deudermont abertamente, mas muitos sentiram que ele parecia nervoso, quase indeciso, com um maneirismo que nunca haviam visto no capitão confiante antes.

Esse comportamento mudou quatro dias fora do Porto de Águas Profundas, quando o vigia do *Fada do Mar* avistou um navio quadrado que ostentava um convés coberto de marinheiros. As caravelas normalmente eram tripuladas por quarenta a cinquenta homens. Um navio pirata, querendo atacar rápido com probabilidades esmagadoras e, em seguida, trazer depressa o saque para a costa, podia carregar três vezes esse número. Navios piratas não transportavam carga, eles transportavam guerreiros.

Se Deudermont parecia indeciso antes, não agora. Subiram as velas do *Fada do Mar*. Cattibrie colocou Taulmaril sobre seu ombro e começou a subir até o cesto da gávea, e Robillard foi ordenado a assumir sua posição no convés da popa e usar sua magia para encher ainda mais as velas. Mas o vento natural já vinha forte do noroeste, vindo da popa, e já enchia as velas do *Fada do Mar* e do navio pirata, e a perseguição seria longa.

No convés central, os músicos do navio iniciaram uma melodia empolgante, e Drizzt voltou do travessão dianteiro mais cedo do que o habitual para ficar ao lado de Deudermont ao leme.

— Pra onde vamos levá-los depois que os capturarmos? — perguntou o drow, uma pergunta comum em alto mar. Eles ainda estavam mais perto de Águas Profundas do que de Portal de Baldur, mas o vento vinha do norte em geral, favorecendo um curso ao sul.

— Orlumbor — respondeu Deudermont sem hesitar.

Drizzt ficou surpreso com isso. Orlumbor era uma ilha rochosa e varrida pelo vento a meio caminho entre Águas Profundas e Portal de Baldur, uma cidade-estado independente, pouco povoada e mal equipada para conter uma caravela cheia de piratas.

— E os construtores de navio vão pelo menos aceitar isso? — o drow perguntou em dúvida.

Deudermont assentiu, em uma expressão severa.

— Orlumbor deve muito a Águas Profundas — explicou ele. — Eles vão segurar a caravela até que outro navio de Águas Profundas chegue para rebocá-la. Vou instruir Robillard a usar seus poderes para entrar em contato com os Senhores de Águas Profundas.

Drizzt assentiu. Parecia perfeitamente lógico, mas completamente incomum. O drow entendeu agora que esta não era uma viagem comum para o em geral paciente *Fada do Mar*. Nunca antes Deudermont havia deixado um navio e uma tripulação capturados em outro lugar para que outros os pegassem. O tempo nunca parecia um problema aqui, em meio ao quebrar constante e eterno das ondas. O *Fada do Mar* normalmente correria até encontrar um navio pirata, prendê-lo ou afundá-lo, depois retornaria a um dos portos amigáveis para entregá-lo, por mais que isso demorasse.

— Nossos negócios em Portal de Baldur devem ser urgentes — observou o drow, olhando com desconfiança para o capitão.

Deudermont virou-se para olhar direto para ele, para olhar longa e firmemente para Drizzt pela primeira vez nesta viagem.

— Não vamos para Portal de Baldur — admitiu ele.

— Para onde então? — o tom de Drizzt mostrava que ele não estava surpreso com essa revelação.

O capitão balançou a cabeça e virou o olhar para frente, ajustando um pouco o leme para mantê-los alinhados com a caravela em fuga.

Drizzt aceitou a resposta. Ele sabia que Deudermont o havia agraciado ao admitir que eles não navegariam para Portal de Baldur. Ele também sabia que o capitão iria confiar nele, como Deudermont precisava. A questão atual agora era o navio pirata, ainda muito à frente, com suas velas quadradas mal visíveis na linha azul do horizonte.

— Mais vento, mago! — Deudermont casualmente gritou para Robillard, que grunhiu e acenou com a mão para o capitão. — Não vamos alcançar antes do anoitecer, a menos que tenhamos mais vento.

Drizzt ofereceu um sorriso a Deudermont, depois se dirigiu de volta para o travessão, para o cheiro de maresia, para o som sibilante da corrida do *Fada do Mar*, para a solidão que ele precisava para pensar e se preparar.

Eles velejaram por três horas antes que a caravela estivesse perto o suficiente para Cattibrie, no cesto da gávea com sua luneta, confirmar que era de fato um navio pirata. O dia estava avançado então, o sol a meio caminho entre o pico e o

horizonte ocidental, e os caçadores sabiam que estavam com o prazo apertado. Se eles não pudessem alcançar o navio pirata antes do pôr do sol, ele conseguiria se esconder e escapar na escuridão. Robillard tinha alguns feitiços para tentar acompanhar seus movimentos, mas o navio pirata sem dúvida tinha um mago próprio, ou um clérigo, pelo menos. Embora fosse provável que nenhum dos dois fosse muito poderoso, certamente não tão habilidoso quanto Robillard, tais feitiços de rastreamento eram desfeitos com facilidade. Além disso, os piratas nunca se aventuravam muito longe de seus portos secretos, e o *Fada do Mar* com certeza não poderia perseguir este navio até seu porto, onde seus amigos poderiam estar esperando.

Deudermont não parecia muito preocupado. Eles haviam perdido piratas para a noite antes, e perderiam de novo. Sempre haveria outro fora-da-lei para perseguir. Mas Drizzt, mantendo um olho secreto no capitão, nunca se lembrou de tê-lo visto tão casual. Era óbvio que tinha algo, ou tudo, a ver com o incidente em Águas Profundas e o misterioso destino que Deudermont não discutia.

O drow apertou a pegada na corda da bujarrona e suspirou. Deudermont diria a ele em seu próprio tempo.

O vento diminuiu e o *Fada do Mar* ganhou algum terreno. Parecia que este navio pirata poderia não escapar afinal. O bando de menestréis, que havia se desfeito durante as longas e tediosas horas do meio da perseguição, voltou a se reunir e retomou a música. Drizzt sabia que logo os piratas ouviriam a música, que chegaria até eles através das ondas, um prenúncio de sua desgraça.

Agora as coisas pareciam voltar ao normal, mais relaxadas, apesar do fato de que uma batalha parecia iminente. Drizzt tentou se convencer de que Deudermont estava calmo porque sabia que eles pegariam o navio pirata. Tudo estava de volta ao normal.

— Borrifo à popa! — veio um grito, fazendo toda a tripulação se virar.

— O que é? — mais de uma voz gritou. Drizzt olhou para Catibrie, que estava com sua luneta apontada para trás do *Fada do Mar*, e estava balançando a cabeça de forma curiosa.

O drow saltou ao longo do parapeito, parando à meia-nau e se inclinando para ver seu primeiro vislumbre do perseguidor desconhecido. Ele viu uma coluna alta de um jato de água, o jato que a barbatana dorsal gigante de uma baleia assassina poderia fazer se alguma baleia em todo o mundo pudesse se mover tão rápido. Mas este não era um animal natural, Drizzt sabia por instinto, assim como todos os outros a bordo do *Fada do Mar*.

— Vai bater! — advertiu Waillan Micanty, perto da balista montada na popa do navio. Ainda enquanto falava, a estranha criatura perseguidora apressada desviou para estibordo e cortou pelo *Fada do Mar* como se o navio estivesse parado.

Não era uma baleia, Drizzt percebeu quando a criatura, ou o que quer que fosse, passou a vinte metros do *Fada do Mar*, mas perto o suficiente para levantar uma parede de água contra o lado da escuna. O drow pensou ter visto uma forma

dentro daquele jato, uma forma humana.

— É humano! — Cattibrie gritou de cima, confirmando as suspeitas de Drizzt.

Toda a tripulação assistiu incrédula enquanto a criatura em alta velocidade se afastava do *Fada do Mar*, se aproximando da caravela.

— Um mago? — Deudermont perguntou a Robillard.

Robillard deu de ombros, assim como todos os outros nas proximidades, nenhum deles tendo qualquer explicação.

— A pergunta mais importante — disse o mago por fim — é sobre a lealdade desse recém-chegado. Amigo ou inimigo?

Ao que parecia, aqueles na caravela também não sabiam a resposta para isso, pois alguns olhavam em silêncio do parapeito, enquanto outros pegavam bestas. A tripulação da catapulta do navio pirata até lançou uma bola de piche flamejante no recém-chegado, mas ele estava se movendo rápido demais para que eles medissem a distância e o míssil sibilou inofensivo entre as ondas. Então o homem rápido subiu ao lado da caravela, superando-a em velocidade sem esforço. O rastro diminuiu e depois desapareceu em um instante, para revelar um homem de túnica usando uma mochila pesada e de pé no topo das ondas, balançando os braços em frenesi e gritando. Ele estava longe demais do *Fada do Mar* agora para qualquer um da tripulação entender exatamente o que ele estava dizendo.

— Com certeza ele está lançando uma magia! — Cattibrie gritou do cesto da gávea. — Ele... — Ela parou de repente, atraindo um olhar preocupado de Drizzt, e embora o drow não pudesse vê-la com clareza de seu ângulo tão abaixo, ele podia notar que ela estava confusa e podia ver que estava balançando a cabeça, como se negasse algo.

Aqueles no convés do *Fada do Mar* lutaram para descobrir exatamente o que estava acontecendo. Eles viram uma enxurrada de atividades perto do parapeito de frente para o homem enquanto ele estava sobre a água. Eles ouviram gritos e o som de tiros de bestas, mas se algum virote atingiu o homem, ele não demonstrava.

De repente, veio um tremendo clarão de fogo que se dissipou no mesmo instante em uma enorme nuvem de névoa espessa, uma bola branca onde a caravela estivera. E estava crescendo. Logo a nuvem cobriu o conjurador que caminhava sobre as águas também, e se espalhou grossa e extensa. Deudermont manteve seu curso reto e rápido, mas quando enfim se aproximou do local, ele teve que desacelerar para ficar praticamente à deriva, não ousando entrar na névoa inexplicável. Frustrado e xingando baixinho, Deudermont virou o *Fada do Mar* de lado para o véu enevoadado.

Todas as mãos estavam em prontidão ao longo do parapeito. As bestas pesadas ali montadas estavam armadas e prontas, assim como a balista no convés de popa do *Fada do Mar*.

Finalmente, o nevoeiro começou a se levantar, a recuar sob a pressão da brisa forte. Uma figura fantasmagórica apareceu dentro do véu, parada sobre a água,

com queixo na palma da mão, olhando de modo desconcertante para o local onde a caravela estivera.

— Você não vai acreditar nisso — Cattibrie gritou para Drizzt, com um gemido acompanhando suas palavras.

De fato, Drizzt não o fez, pois também passou a reconhecer a chegada inesperada. Ele notou o manto carmesim, decorado com runas mágicas e imagens ultrajantes. Estas eram bonecos de palito, na verdade, retratando magos no auge da conjuração, algo que um aspirante a mago da idade de cinco anos poderia desenhar em um livro de magias de brinquedo.

Drizzt também reconheceu o rosto quase infantil e sem pelos do homem — com covinhas e enormes olhos azuis — e os cabelos castanhos, longos e retos, puxados para trás com força atrás das orelhas do homem, de modo que se destacavam de sua cabeça em ângulos quase retos.

— O que foi? — Deudermont perguntou ao drow.

— Não o quê — corrigiu Drizzt. — Mas quem. — O drow deu uma risada rápida e balançou a cabeça em descrença.

— Quem, então? — Deudermont exigiu saber, tentando soar severo, embora as risadas de Drizzt fossem reconfortantes e contagiosas.

— Um amigo — respondeu Drizzt, e ele fez uma pausa e olhou para Cattibrie. — Harkle Harpell de Sela Longa.

— Oh, não — Robillard gemeu atrás deles. Como todos os magos em todos os Reinos, Robillard ouviu as histórias de Sela Longa e da excêntrica família Harpell, o grupo de bruxos mais involuntariamente perigoso que já agraciou o multiverso.

À medida que o tempo passava e a nuvem de neblina continuava a dissipar, Deudermont e sua tripulação relaxaram. Eles não tinham ideia do que havia acontecido com a caravela até que a nuvem quase se foi, pois então eles avistaram o navio pirata, correndo rápido, muito, muito longe. Deudermont quase pediu velas cheias, na intenção de retomar a perseguição, mas ele olhou para o sol baixando, mediu a distância entre seu navio e seu adversário, e decidiu que este tinha escapado.

O mago, Harkle Harpell, estava à vista agora, apenas dez metros ou mais da proa de estibordo do *Fada do Mar*. Deudermont entregou o leme a um tripulante e caminhou com Drizzt e Robillard até o ponto mais próximo. Cattibrie desceu o mastro principal para se juntar a eles.

Harkle ficou impassível, com o queixo na mão, olhando para o local onde a caravela estivera. Ele seguia as ondas, para cima e para baixo, e batia o pé no mar sem parar. Foi uma visão estranha, pois a água se afastava dele, com seu encantamento de caminhada pela água impedindo seu pé de realmente fazer qualquer contato com o líquido salgado.

Finalmente, Harkle olhou para o *Fada do Mar*, para Drizzt e os outros.

— Não era minha intenção — ele admitiu, balançando a cabeça. — Mirei a bola de fogo muito para baixo, creio eu.

— Maravilhoso — murmurou Robillard.

— Você vai subir a bordo? — Deudermont perguntou ao homem, e a pergunta, ou a súbita percepção de que ele não estava a bordo de nenhum navio, pareceu quebrar Harkle de seu transe.

— Ah, sim! — disse ele. — Na verdade, uma boa ideia. Fico feliz por ter encontrado vocês. Ele apontou para os pés. — Eu não sei quanto tempo mais minha magia...

Ao pronunciar as palavras, a magia pareceu expirar, pois imediatamente ele caiu, mergulhou no mar.

— Grande surpresa — comentou Cattibrie, movendo-se para o parapeito para se juntar aos outros.

Deudermont pediu varas para pescar o mago, depois olhou para seus amigos incrédulo.

— Ele saiu em alto mar com um encantamento tão instável? — o capitão perguntou incrédulo. — Ele poderia nunca ter nos encontrado, ou qualquer outro navio amigo, e então...

— Ele é um Harpell — Robillard respondeu como se isso explicasse tudo.

— Harkle Harpell — acrescentou Cattibrie, com seu tom sarcástico apoiando o argumento do mago.

Deudermont apenas balançou a cabeça, se confortando com o fato de que Drizt, ao lado dele, estava obviamente gostando de tudo isso.

CAPÍTULO 5



Um pensamento passageiro

ENVOLTO EM UM COBERTOR, COM SUAS VESTES penduradas no mastro bem acima dele para secar ao vento, o mago encharcado espirrou de novo e de novo, pulverizando aqueles ao seu redor. Ele simplesmente não conseguiu se conter e espirrou bem no rosto de Deudermont quando o capitão veio para uma apresentação.

— Esse é Harkle Harpell de Sela Longa — disse Drizzt a Deudermont. Harkle estendeu a mão e o cobertor caiu para longe dele. O magricela se esforçou para recuperá-lo, mas era tarde demais.

— Dê uma refeição a ele — Cattibrie zombou atrás. — Com certeza, ele precisa de um pouco de carne nessas nádegas.

Harkle corou profundamente. Robillard, que já havia sido apresentado ao Harpell, apenas se afastou, balançando a cabeça e suspeitando que coisas emocionantes estavam para acontecer.

— O que o traz aqui — perguntou Deudermont —, tão longe da costa, em mar aberto?

Harkle olhou para Drizzt.

— Eu vim a convite — disse ele por fim, parecendo um pouco perturbado quando o drow não fez nenhum movimento para responder por ele.

Drizzt olhou para ele com curiosidade.

— Eu vim! — protestou o mago. — A convite seu. — Ele se virou para olhar para Cattibrie. — E seu!

Cattibrie olhou para Drizzt, que deu de ombros e estendeu as mãos para os lados, sem ter ideia do que Harkle poderia estar falando.

— Ah, é, é, é, um belo “olá”, eu acho — gaguejou o mago frustrado. — Mas então, eu já imaginava, embora eu esperasse que um elfo drow tivesse uma memória mais longa. O que você diz para alguém que você reencontra depois de um século? Não conseguia lembrar o nome dele, não é? Não, não. Isso seria

muito incômodo.

— Do que você está falando? — Drizzt teve que perguntar. — Eu me lembro do seu nome.

— É uma coisa boa também! — Harkle rugiu. — Ou eu ficaria mesmo furioso!

Ele estalou os dedos indignado no ar, e o som o deixou sóbrio. Ele ficou parado por um longo momento, parecendo completamente confuso, como se tivesse esquecido do que diabos estava falando.

— Ah, sim — disse Harkle por fim e encarou Drizzt.

A expressão severa do mago logo se suavizou em curiosidade.

— Do que você está falando? — Drizzt tornou a perguntar, tentando fazer Harkle falar.

— Eu não sei — admitiu o mago.

— Você estava me dizendo o que o trouxe aqui — disse Deudermont.

Harkle estalou os dedos outra vez.

— A magia, é claro! — ele disse alegre.

Deudermont suspirou.

— Obviamente, foi uma magia — o capitão começou a falar devagar, tentando encontrar um caminho que reunisse algumas informações úteis do mago divagante.

— Não “uma” magia — respondeu Harkle. — A magia. Minha nova magia, a névoa do destino.

— A névoa do destino? — ecoou Deudermont.

— Oh, uma magia excelente — Harkle começou animado. — Acelera as coisas, sabe? Avança sua vida e tudo mais. Mostra para onde ir. Até te coloca lá, acho. Mas não te diz o motivo. — O mago moveu uma mão para cima para bater em seu queixo, e seu cobertor escorregou de novo, mas ele não pareceu notar. — Eu deveria trabalhar nessa parte. Sim, sim, então eu saberia por que eu estive aqui.

— Você não sabe? — Cattibrie perguntou, e ela encarou o parapeito, até se inclinou um pouco, para não ter que olhar para as nádegas ossudas de Harkle.

— Respondendo a um convite, suponho — respondeu Harkle.

A expressão de Cattibrie era de pura dúvida, assim como a de Drizzt.

— É verdade! — Harkle protestou veementemente. — Oh, tão conveniente que vocês esqueçam! Não deveriam dizer coisas que não são sua intenção! Quando vocês dois — ele olhou de um para o outro, balançando o dedo — passaram por Sela Longa seis anos atrás, você mencionou que esperava que nossos caminhos se cruzassem mais uma vez. “Se alguma vez você estiver perto de nós.” Foi exatamente isso o que você disse!

— Eu não... — Drizzt começou, mas Harkle acenou em silêncio, depois correu para a mochila grande que carregava consigo, que estava secando no convés. Seu cobertor escorregou ainda mais, mas o mago estava muito consumido por sua tarefa para notar. Cattibrie não se preocupou em desviar o olhar, apenas

riu e balançou a cabeça.

Harkle puxou um pequeno frasco de sua mochila, recuperou seu cobertor por modéstia e saltou de volta para ficar diante de Drizzt. Estalando os dedos no ar em desafio diante do drow, o mago tirou a rolha.

Do frasco veio uma voz, a voz da própria Cattibrie.

— Se você alguma vez se encontrar perto de nós — disse ela —, nos visite.

— Viu? — disse Harkle em um tom superior enquanto recolocava a rolha de volta ao seu lugar. Ele ficou de pé por um longo momento, com as mãos nos quadris, até que o sorriso de Drizzt se tornou convidativo.

— E onde estamos? — perguntou o mago, virando-se para Deudermont.

O capitão olhou para o ranger drow, e Drizzt pôde oferecer apenas um dar de ombros em resposta.

— Venha, e eu lhe mostrarei — disse Deudermont, levando o mago em direção à sua cabine. — E eu vou dar para você algumas roupas adequadas para vestir até que suas vestes tenham secado.

Quando os dois se foram, Cattibrie se voltou para seu amigo. Robillard não estava tão longe, encarando os dois.

— Rezem para que não encontremos mais piratas para lutar até que possamos nos livrar de nossa carga — disse o mago.

— Harkle tentará ajudar — respondeu Cattibrie.

— Rezem muito — Robillard murmurou e se afastou.

— Você deve ter mais cuidado com o que diz — observou Drizzt a Cattibrie.

— Poderia ter sido sua própria voz tanto quanto a minha — a jovem disparou de volta. — E além disso, Harkle tentou ajudar na luta.

— Facilmente poderíamos ter sido nós a ser engolidos por ele, na névoa ou no fogo — Drizzt a lembrou de pronto.

Cattibrie suspirou e não tinha palavras para responder. Eles se viraram para a porta da cabine de Deudermont, onde o capitão estava com Harkle, prestes a entrar.

— Então essa foi a névoa do destino que você lançou em nossos amigos piratas, é? — Deudermont perguntou, tentando parecer impressionado.

— Hã? — Harkle respondeu. — Aquilo? Oh, não, não, aquilo foi uma bola de fogo. Eu sou bom nelas! — Harpell fez uma pausa e baixou os olhos, seguindo Deudermont para dentro. — Exceto que eu apontei muito baixo — admitiu Harkle com calma.

Cattibrie e Drizzt olharam um para o outro, depois para Robillard.

— Rezem — os três sussurraram em uníssono.



Drizzt e Cattibrie jantaram em particular com Deudermont naquela noite, o capitão parecendo mais animado do que nunca desde que saíram de Águas

Profundas. Os dois amigos tentaram pedir desculpas pela chegada de Harkle várias vezes, mas Deudermont afastou tais pensamentos, até insinuou que ele não estava tão chateado com a chegada do Harpell.

Por fim, Deudermont recostou-se em sua cadeira, limpou seu cavanhaque arrumado com um guardanapo de cetim e olhou fixo para os dois amigos, que ficaram em silêncio, entendendo que o capitão tinha algo importante para lhes contar.

— Não estamos nesta área por acaso — admitiu Deudermont sem rodeios.

— E não estamos indo para Portal de Baldur — raciocinou Drizzt, que havia suspeitado disso o tempo todo. O *Fada do Mar* estava supostamente correndo para Portal de Baldur, mas Deudermont não teve cuidado em ficar perto da costa, da rota mais direta, da rota mais segura e da rota mais provável de permitir que eles encontrassem e capturassem piratas.

Mais uma vez, seguiu-se uma longa pausa, como se o capitão tivesse que resolver as coisas em sua própria mente antes de admiti-las com franqueza.

— Estamos nos voltando para o oeste, para Mintarn — disse Deudermont.

O queixo de Cattibrie caiu.

— Um porto livre — Drizzt lembrou e avisou. A ilha de Mintarn tinha uma reputação bem merecida como um refúgio para piratas e outros fugitivos, um lugar complicado e tumultuado. Como poderia o *Fada do Mar*, o caçador da justiça, ser recebido em tal porto?

— Um porto livre — concordou Deudermont. — Livre para piratas e livre para o *Fada do Mar*, precisando de informações.

Drizzt não questionou o capitão com franqueza, mas sua expressão de dúvida falou muito.

— Os Lordes de Águas Profundas entregaram o *Fada do Mar* para mim por inteiro — disse Deudermont, de forma um tanto severa. — É o meu navio, apenas sob o meu comando. Eu posso levá-lo para Mintarn, para Munshaes, todo o caminho para Ruathym, se eu assim o desejar, e não vou deixar ninguém me questionar!

Drizzt recostou-se em seu assento, ferido pelas palavras duras e surpreso que Deudermont, que dizia ser seu amigo, o houvesse tratado como um subordinado.

O capitão estremeceu a olhos vistos ao ver a decepção do drow.

— Perdão — disse ele calmo.

Drizzt avançou em seu assento, apoiando os cotovelos na mesa para se aproximar de Deudermont.

— Caerwich? — perguntou.

Deudermont o encarou.

— O doppleganger falou de Caerwich, e então para Caerwich eu devo ir.

— E você não acha que vai estar navegando direto para uma armadilha? — acrescentou Cattibrie. — Indo exatamente para onde eles estão querendo que você vá?

— Eles quem? — perguntou Deudermont.

— Quem enviou o doppleganger — raciocinou Cattibrie.

— Eles quem? — Deudermont repetiu a pergunta.

Cattibrie deu de ombros.

— Pinochet? — perguntou ela. — Ou talvez seja algum outro pirata que tenha ficado de saco cheio do *Fada do Mar*?

Deudermont recostou-se de volta em seu assento, assim como Drizzt, os três ficaram sentados em silêncio por vários longos momentos.

— Eu não posso, nem acredito que você possa, continuar a navegar para cima e para baixo na Costa da Espada como se nada tivesse acontecido — explicou o capitão. Drizzt fechou os olhos cor de lavanda, esperando essa resposta e concordando com a lógica. — Alguém poderoso, porque os mercenários doppleganger não são comuns nem baratos, deseja minha morte e o fim do *Fada do Mar*, e pretendo descobrir quem pode ser. Eu nunca fugi de uma luta, nem minha tripulação, e qualquer um que não esteja preparado para ir a Caerwich pode desembarcar em Mintarn e pegar uma vela de volta para Águas Profundas, paga por meus próprios cofres.

— Nenhum deles irá — admitiu Cattibrie.

— No entanto, nem sabemos se Caerwich existe de verdade — observou Drizzt. — Muitos afirmam ter estado lá, mas estes são os contos de homens do mar, contos muitas vezes exagerados pela bebida ou pela arrogância.

— Então devemos descobrir — disse Deudermont com um tom de finalidade. Nem Drizzt nem Cattibrie, ambos dispostos a enfrentar problemas sem medo, ofereceram uma palavra de desacordo. — Talvez não seja tão ruim que seu amigo mago tenha chegado — continuou o capitão. — Outro mago conhecedor das artes místicas pode nos ajudar a resolver esse mistério.

Cattibrie e Drizzt trocaram olhares duvidosos. O Capitão Deudermont obviamente não conhecia Harkle Harpell! Eles não disseram mais nada sobre isso, porém, e terminaram a refeição discutindo assuntos mais pertinentes sobre o manuseio diário do navio e da tripulação. Deudermont queria ir para Mintarn, então Drizzt e Cattibrie o seguiriam.

Após a refeição, os dois amigos caminharam para o convés quase deserto da escuna, caminhando sob um dossel de estrelas brilhantes.

— Você ficou aliviado com a história do capitão — comentou Cattibrie. Depois de um momento de surpresa, Drizzt assentiu.

— Você achou que o ataque em Águas Profundas tinha a ver contigo, e não com Deudermont ou o *Fada do Mar* — continuou Cattibrie.

O drow apenas parou e ouviu, pois, como de costume, a jovem perspicaz havia acertado seus sentimentos com exatidão, o lera como um livro aberto.

— Você sempre terá medo de que todo perigo venha de sua terra natal — disse Cattibrie, movendo-se para o parapeito e olhando para o reflexo das estrelas nas águas ondulantes.

— Eu fiz muitos inimigos — respondeu Drizzt ao se juntar a ela.

— Você os enterrou pelo caminho — disse Cattibrie com uma risada.

Drizzt compartilhou daquela risada e teve que admitir que ela estava certa. Desta vez, ele acreditava, não tinha a ver com ele. Por vários anos agora, ele tinha sido um jogador no drama maior do mundo. O elemento pessoal do perigo que o seguia a cada passo desde sua partida inicial de Menzoberranzan parecia uma coisa do passado. Agora, sob as estrelas e com Cattibrie ao lado dele, a milhares de quilômetros e muitos anos de Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden se sentia verdadeiramente livre e despreocupado. Ele não temia a viagem a Mintarn, ou a qualquer ilha misteriosa além de lá, quaisquer que fossem os rumores de assombrações. Drizzt Do'Urden nunca teve medo do perigo. Ele vivia no limite de bom grado, e se Deudermont estivesse em apuros, então Drizzt estaria mais do que pronto para pegar em suas cimitarras.

Assim como Cattibrie, com seu arco, Taulmaril, e a magnífica espada, Khazid'hea, sempre pronta em seu quadril. Assim como Guenhwyvar, sua companheira sempre fiel. Drizzt não temia o perigo; apenas a culpa poderia dobrar seus ombros estoicos. Desta vez, parecia, ele não carregava nenhuma culpa, nenhuma responsabilidade pelo ataque e pelo curso escolhido pelo *Fada do Mar*. Ele era um jogador no drama de Deudermont, um jogador ciente e disposto.

Ele e Cattibrie desfrutaram do vento e do borrifar das águas, observando as estrelas em silêncio por horas.

CAPÍTULO 6



Os nômades

KIERSTAAD, FILHO DE REVJAK, AJOELHOU-SE NO gramado macio, fazendo seu joelho amassar o chão. Ele não era alto para os padrões dos nômades do Vale do Vento Gélido, mal atingindo um metro e oitenta, e não era tão musculoso quanto a maioria deles. Seu cabelo era longo e loiro, seus olhos da cor do céu nos dias mais brilhantes, e seu sorriso, naquelas raras ocasiões em que ele o exibia, irradiava de uma alma calorosa.

Do outro lado da tundra plana, Kierstaad podia ver o topo coberto de neve do Sepulcro de Kelvin. Era a montanha solitária nos cento e sessenta quilômetros quadrados de terra chamados Vale do Vento Gélido, a faixa de tundra varrida pelo vento entre o Mar de Gelo Móvel e o esporão noroeste das montanhas da Espinha do Mundo. Se ele caminhasse apenas alguns quilômetros em direção à montanha, Kierstaad sabia que veria as pontas dos mastros dos navios de pesca que navegavam em Lac Dinneshere, o segundo maior dos três lagos da região.

Alguns quilômetros para um mundo diferente, Kierstaad percebeu. Ele era apenas um garoto, de fato, tendo visto apenas dezessete invernos. Mas nesse tempo, Kierstaad testemunhou mais dos Reinos e da vida do que a maioria no mundo jamais conheceria. Ele havia viajado com muitos guerreiros para atender o chamado de Wulfgar de Vale do Vento Gélido para um lugar chamado Pedra do Veredito, muito, muito longe. Ele comemorou seu nono aniversário na estrada, longe de sua família. Com a idade de onze anos, o jovem bárbaro lutou contra goblins, kobolds e elfos drow, lutando ao lado de Berkthgar, o Audaz, líder de Pedra do Veredito. Foi Berkthgar quem decidiu que havia chegado a hora dos povos bárbaros retornarem ao Vale do Vento Gélido — seu lar ancestral — e aos caminhos de seus antepassados.

Kierstaad tinha visto tanto, tinha vivido duas vidas diferentes, ao que parecia, em dois mundos diferentes. Agora ele era um nômade, um caçador na tundra aberta, aproximando-se de seu aniversário de dezoito anos e de sua primeira

caçada solitária. Olhando para o Sepulcro de Kelvin, porém, e conhecendo os navios de pesca em Lac Dinneshere, em Maer Dualdon a oeste e em Águas Rubras ao sul, Kierstaad percebeu o quão estreita sua existência realmente se tornara, e quão mais amplo era o mundo — um mundo a poucos quilômetros de onde agora se ajoelhava. Ele podia imaginar os mercados em Bryn Shander, a maior entre as dez cidades ao redor dos lagos. Ele podia imaginar as roupas multicoloridas, as joias, a empolgação, enquanto as caravanas mercantes chegavam com a primavera, os sulistas negociando pela arte refinada esculpida no osso da cabeça da abundante truta dos três lagos.

As roupas de Kierstaad eram marrons, como a tundra, como as renas que ele e seu povo caçavam, como as tendas em que viviam.

Ainda assim, o suspiro do jovem não era um lamento pelo que estava perdido para ele, mas sim uma resignação de que este era agora o seu caminho, o caminho de seus antepassados. Havia uma beleza simples nisso, Kierstaad tinha que admitir, uma robustez, também, que endurecia o corpo e a alma. Kierstaad era um jovem, mas ele era sábio além de seus anos. Um traço de família, pelo que diziam, pois o pai de Kierstaad, Revjak, tinha liderado as tribos unificadas após a partida de Wulfgar. Calmo e sempre no controle, Revjak não havia deixado Vale do Vento Gélido para ir à guerra no Salão de Mitral, explicando que ele era velho demais e preso demais a seus caminhos. Revjak permaneceu com a maioria do povo bárbaro, solidificando a aliança entre as tribos nômades e também fortalecendo os laços com o povo de Dez Burgos.

Revjak não ficou surpreso, mas ficou satisfeito com o retorno de Berkthgar, de Kierstaad — seu filho mais novo — e de todos os outros. Ainda assim, com esse retorno vieram muitas questões sobre o futuro das tribos nômades e a liderança do povo bárbaro.

— Mais sangue? — veio uma pergunta, tirando o jovem de suas contemplações. Kierstaad se virou para ver os outros caçadores, Berkthgar entre eles, subindo atrás dele.

Kierstaad assentiu e apontou para a mancha vermelha no chão marrom. Berkthgar havia lançado uma rena, um belo lance de uma grande distância, mas só havia ferido a criatura, e ela havia fugido. Sempre eficientes, em particular quando lidavam com esse animal que lhes dava tanto, os caçadores correram em sua perseguição. Eles não feririam um animal para deixá-lo morrer não reclamado. Não era o costume deles. Era, de acordo com Berkthgar, “o caminho de desperdício dos homens que viviam em Dez Burgos, ou que viviam ao sul da Espinha do Mundo”.

Berkthgar caminhou ao lado do jovem ajoelhado, o líder alto fixando seu próprio olhar no distante Sepulcro de Kelvin.

— Precisamos alcançar a criatura em breve — afirmou Berkthgar. — Se chegar muito perto do vale, os anões vão roubá-la.

Houve alguns acenos de concordância e o grupo de caça começou a seguir em um ritmo rápido. Kierstaad ficou para trás desta vez, com seus passos pesados pelas palavras de seu líder. Desde que haviam deixado Pedra do Veredito,

Berkthgar havia falado mal dos anões, o povo que havia sido seu amigo e aliado, o povo de Bruenor, que havia lutado em uma guerra de boa causa ao lado dos bárbaros. O que aconteceu com os gritos de vitória? Sua lembrança mais vívida dos curtos dois anos em Pedra do Veredito não era da guerra drow, mas da celebração que se seguiu, um tempo de grande comunhão entre os anões, os curiosos svirfneblin e os guerreiros que se juntaram à causa de várias das aldeias vizinhas.

Como tudo isso mudou de forma tão dramática? Apenas uma semana na estrada para fora de Pedra do Veredito, a história da existência bárbara lá tinha começado a mudar. Os bons tempos não eram mais falados, substituídos por histórias de tragédia e dificuldades, dos bárbaros baixando seus espíritos para tarefas servis não adequadas para a Tribo do Alce, ou a Tribo do Urso, ou qualquer uma das tribos ancestrais. Essa conversa continuou por todo o caminho ao redor da Espinha do Mundo, todo o caminho de volta ao Vale do Vento Gélido, e então, aos poucos, desapareceu.

Agora, com rumores de que as várias dezenas dos anões haviam retornado ao Vale do Vento Gélido, as observações críticas de Berkthgar começaram de novo. Kierstaad entendia a fonte. Os rumores diziam que o próprio Bruenor Martelo de Batalha, o Oitavo Rei do Salão de Mitral, havia retornado. Pouco depois da guerra drow, Bruenor havia devolvido o trono a seu ancestral, Gandalug, Patriarca do Clã Martelo de Batalha, que havia retornado de séculos de prisão mágica nas mãos dos elfos drow. Mesmo no auge de sua aliança, as relações entre Berkthgar e Bruenor haviam sido tensas, pois Bruenor havia sido o pai adotivo de Wulfgar, o maior de todos os homens das lendas dos bárbaros. Bruenor havia forjado o poderoso Presa de Égide, o martelo de guerra que, nas mãos de Wulfgar, se tornou a arma mais honrada de todas as tribos.

Mas então, sem Wulfgar, Bruenor não queria entregar Presa de Égide para Berkthgar.

Mesmo depois de suas façanhas heroicas na batalha do Vale do Guardião contra os drow, Berkthgar permanecia à sombra de Wulfgar. Parecia para o perspicaz Kierstaad que o líder havia embarcado em uma campanha para desacreditar Wulfgar, para convencer seu povo orgulhoso de que Wulfgar estava errado, que Wulfgar não era um líder forte, que ele era na verdade um traidor de seu povo e seus deuses. Sua antiga vida, assim dizia Berkthgar, de vagar pela tundra e viver livre de quaisquer laços, era o melhor caminho.

Kierstaad gostava de sua vida na tundra e não tinha certeza se discordava das observações de Berkthgar sobre qual era o estilo de vida mais honrado. Mas o jovem crescera admirando Wulfgar, e as palavras de Berkthgar sobre o líder morto não lhe agradavam.

Kierstaad olhou para o Sepulcro de Kelvin enquanto corria pelo chão macio e esponjoso e se perguntou se os rumores eram verdadeiros. Os anões haviam retornado e, em caso afirmativo, o Rei Bruenor estava com eles?

E se ele estivesse, seria possível que trouxesse consigo Presa de Égide, o mais poderoso dos martelos de guerra?

Kierstaad sentiu um formigamento com esse pensamento, mas foi perdido um momento depois, quando Berkthgar viu a rena ferida e a caçada estava completa.



— Corda! — berrou Bruenor, arremessando no chão o cordão que o lojista lhe oferecera. — Grossa como meu braço, seu maldito cérebro de orc! Você acha que eu vou segurar um túnel com isso?

O lojista agitado pegou o cordão e se afastou, resmungando a cada passo.

Parado à esquerda de Bruenor, Regis fez uma carranca para o anão.

— O quê? — exigiu saber o anão de barba vermelha, saltando para encarar o halfling corpulento diretamente. Não havia muitas pessoas que o anão de quase um metro e quarenta pudesse olhar para baixo, mas Regis era uma dessas.

Regis passou as duas mãos rechonchudas pelos cabelos castanhos encaracolados e riu.

— Que bom que seus cofres são grandes — o halfling disse, sem um pinga de medo do tempestuoso Bruenor. — Caso contrário, Maboyo jogaria você na rua.

— Bah! — bufou o anão, endireitando seu capacete torto e de um chifre enquanto se virava. — Ele precisa dos negócios dele. Eu tenho minas para reabrir, e isso significa ouro para Maboyo.

— Que bom — murmurou Regis.

— Continue me imitando... — advertiu Bruenor.

Regis ergueu os olhos curioso, mantendo sua expressão em espanto vazio.

— O quê? — insistiu Bruenor, virando-se para encará-lo.

— Você me *viu* — Regis respirou. — E você acabou de me ver de novo.

Bruenor começou a responder, mas as palavras ficaram presas em sua garganta.

Regis estava de pé à esquerda de Bruenor, e Bruenor havia perdido seu olho esquerdo em uma luta no Salão de Mitral. Após a guerra entre o Salão de Mitral e Menzoberranzan, um dos clérigos mais poderosos de Lua Argêntea lançou feitiços de cura sobre o rosto de Bruenor, que tinha uma cicatriz na testa que descia na diagonal do olho indo até o lado esquerdo de sua mandíbula. A ferida já era antiga, e o clérigo havia previsto que seu trabalho faria pouco mais do que reparo cosmético. De fato, levou vários meses para um novo olho aparecer, nas profundezas das dobras da cicatriz, e algum tempo depois disso para que crescesse até o tamanho correto.

Regis puxou Bruenor para mais perto. Inesperadamente, o halfling cobriu o olho direito de Bruenor com uma mão, apontou o dedo da outra mão e o estocou na direção do olho esquerdo do anão.

Bruenor pulou e pegou a mão que o cutucaria.

— Você consegue ver! — exclamou o halfling.

Bruenor agarrou Regis em um abraço apertado, até mesmo o sacudiu. Era verdade, a visão do anão havia retornado em seu olho esquerdo!

Vários outros clientes na loja assistiram à explosão de emoção e, assim que Bruenor percebeu seus olhares e, pior ainda, seus sorrisos, ele jogou Regis de volta ao chão.

Maboyo chegou então, com os braços cheios de uma corda pesada.

— Essa atenderá aos seus desejos? — ele perguntou.

— É um começo — Bruenor rugiu para ele, o anão voltando ao azedume de repente. — Eu preciso de mais trezentos metros.

Maboyo olhou para ele.

— Agora! — rugiu Bruenor. — Você me dá a corda ou eu vou para Luskan com vagões suficientes para manter a mim e minha família abastecidos por anos!

Maboyo olhou por mais um momento, depois desistiu e se dirigiu para o depósito. Ele sabia que o anão pretendia limpá-lo de muitos itens assim que Bruenor entrou em sua loja com uma bolsa pesada. Maboyo gostava de distribuir suprimentos devagar, ao longo do tempo, fazendo com que cada compra parecesse preciosa e extraindo o máximo de ouro possível do cliente. Bruenor, o negociador mais difícil deste lado das montanhas, não jogava esse jogo.

— Recuperar sua visão não fez muito para melhorar seu humor — observou Regis assim que Maboyo ficou fora de vista.

Bruenor piscou para ele.

— Jogue o jogo, Pança-furada — disse o anão maliciosamente. — Com certeza, aquele lá está feliz por estarmos de volta. Duplica seu negócio.

É verdade, Regis entendia. Com Bruenor e duzentos dos membros do Clã Martelo de Batalha de volta a Vale do Vento Gélido, a loja de Maboyo — a maior e mais bem abastecida de toda Bryn Shander, em toda Dez Burgos — parecia se sair bem.

Claro, isso significava que Maboyo teria que aturar o mais rabugento dos clientes. Regis riu em particular ao pensar nas batalhas que o lojista e Bruenor travariam, assim como havia sido quase uma década antes, quando o vale rochoso ao sul do Sepulcro de Kelvin retinia com o bater de martelos anões.

Regis passou um longo tempo olhando para Bruenor. Era bom estar em casa.



PARTE 2
A Névoa do Destino

Nós somos o centro. Em cada uma de nossas mentes — alguns podem chamar isso de arrogância ou egoísmo — nós somos o centro, e todo o mundo se move ao nosso redor, por nós, e por causa de nós. Esse é o paradoxo da comunidade, o indivíduo e o coletivo, os desejos do indivíduo, muitas vezes em conflito direto com as necessidades do coletivo. Quem entre nós não se perguntou se o mundo inteiro não é mais do que um sonho pessoal?

Não acredito que tais pensamentos sejam arrogantes ou egoístas. É apenas uma questão de percepção; podemos simpatizar com outra pessoa, mas não podemos de fato ver o mundo como outra pessoa o vê, ou julgar eventos à medida que afetam a mente e o coração de outrem, até mesmo um amigo.

Mas devemos tentar. Pelo bem de todo mundo, devemos tentar. Este é o teste do altruísmo, o ingrediente mais básico e inegável para a sociedade. Aí reside o paradoxo, pois, no fim, logicamente, cada um de nós deve se preocupar mais conosco mesmos do que com os outros, e ainda assim, se, como seres racionais, seguimos esse curso lógico, colocamos nossas necessidades e desejos acima das necessidades de nossa sociedade, e então não há comunidade.

Venho de Menzoberranzan, cidade dos drow, cidade do eu. Eu vi esse caminho de egoísmo. Eu a vi falhar miseravelmente. Quando a autoindulgência governa, então toda a comunidade perde e, no final, aqueles que se esforçam em busca de ganhos pessoais ficam sem nada de valor real.

Porque tudo de valor que conheceremos nesta vida vem de nossos relacionamentos com aqueles que nos rodeiam. Porque não há nada material que se compare aos tesouros intangíveis do amor e da amizade.

Assim, devemos superar esse egoísmo e devemos tentar; devemos nos importar. Eu vi essa verdade com clareza após o ataque ao Capitão Deudermont em Águas Profundas. Minha primeira inclinação foi acreditar que meu passado havia sido o estopim o problema, que meu curso de vida havia tornado a trazer dor a um amigo. Eu não podia suportar esse pensamento. Eu me senti velho e me senti cansado. Posteriormente, descobrir que o problema talvez tenha sido causado pelos antigos inimigos de Deudermont, não pelos meus, me deu mais coragem para a luta.

Por quê? O perigo para mim não era menor, nem o perigo para Deudermont, ou para Cattibrie, ou qualquer um dos outros ao nosso redor. No entanto, minhas emoções eram reais, muito reais, e eu as reconheci e compreendi, se não sua fonte. Agora, pensando nisso, reconheço essa fonte e me orgulho dela. Eu vi o fracasso da autoindulgência, e eu fugi de um mundo assim. Prefiro morrer por causa do passado de Deudermont do que fazê-lo morrer por causa do meu. Eu sofreria as dores físicas, até mesmo o fim da minha vida. Melhor do que ver alguém que eu amo sofrer e morrer por minha causa. Eu preferiria ter meu

coração físico arrancado do meu peito, do que ter meu verdadeiro coração, a essência do amor, a empatia e a necessidade de pertencer a algo maior do que minha forma corpórea, destruído.

Essas emoções são uma coisa curiosa. Como elas voam em face da lógica, como elas anulam os instintos mais básicos! Porque, conforme acumulamos tempo vivido, conforme acumulamos humanidade, sentimos aqueles instintos autoindulgentes como sendo uma fraqueza, sentimos que as necessidades da comunidade devem superar os desejos do indivíduo. Somente quando admitimos nossos fracassos e reconhecemos nossas fraquezas podemos nos elevar sobre elas.

Juntos.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 7



Mintarn

FOI PRECISO ALGUM ESFORÇO PARA DRIZZT VER A PANTERA.

A ilha de Mintarn, a quase 650 quilômetros a sudoeste de Águas Profundas, estava envolta em árvores grossas, e Guenhwyvar estava perfeitamente misturada à paisagem, reclinada em um galho a seis metros do chão, tão bem camuflada que um cervo poderia andar bem embaixo da gata, sem perceber a desgraça que estaria prestes a acontecer consigo.

Guenhwyvar não estava caçando cervos naquele dia. O *Fada do Mar* havia chegado ao porto apenas duas horas antes, sem bandeira, sem cores e com o nome coberto por lonas. A escuna de três mastros provavelmente era reconhecível, pois ela era única ao longo da Costa da Espada, e muitos dos renegados que agora visitavam o porto livre haviam fugido dela no passado. Assim foi que Drizzt, Cattibrie e Deudermont foram abordados logo depois de entrarem na Bandeira Livre, uma taberna perto das docas.

Agora eles esperavam por seu contato, meio esperando uma emboscada na floresta espessa a apenas cem metros da cidade propriamente dita.

Lá, naquele momento, Deudermont pôde apreciar de verdade o valor de tais amigos leais e poderosos. Com Drizzt e Cattibrie, e Guenhwyvar sempre alerta vigiando, o capitão não temia nenhuma emboscada, mesmo se todos os piratas da Costa da Espada se levantassem contra ele! Sem esses três ao seu lado, Deudermont estaria muitíssimo vulnerável. Mesmo Robillard, inegavelmente poderoso, mas imprevisível na mesma medida, não poderia ter proporcionado ao capitão tal conforto. Mais do que em sua habilidade, Deudermont confiava nesses três por sua lealdade. Eles não o abandonariam, nenhum deles, não importava o risco.

As orelhas de Guenhwyvar se achataram e a pantera deu um rosnado baixo, um som que os outros três sentiram em suas barrigas em vez de ouvir com os ouvidos.

Drizzt se agachou e examinou a região, apontou para o leste e para o norte, depois deslizou para as sombras, silencioso como a morte. Cattibrie se posicionou atrás de uma árvore e fixou uma flecha na corda de Taulmaril. Ela tentou acompanhar com os olhos os movimentos de Drizzt, usando-os para discernir a aproximação de seu contato, mas o drow se fora. Parecia que ele simplesmente havia desaparecido logo depois de entrar na vegetação espessa. Como logo percebeu, ela não precisava dos movimentos de Drizzt como guia, pois seus visitantes não eram tão hábeis em viajar silenciosos e invisíveis pela floresta.

Deudermont ficou de pé calmamente ao ar livre, com as mãos cruzadas atrás das costas. De vez em quando ele trazia uma mão para ajustar o cachimbo que pendia em sua boca. Ele também sentiu a proximidade de outros homens, vários homens, tomando posições na floresta ao seu redor.

— Você não pertence a esse lugar — veio uma voz esperada das sombras. A pessoa que falava, um homem muito baixo com pequenos olhos escuros e orelhas enormes saindo de debaixo do cabelo castanho cortado em cuia, não tinha ideia de que havia sido visto a vinte passos de sua posição atual, que ainda estava a mais de uma dezena de metros do capitão. Ele não sabia que seus sete companheiros também haviam sido descobertos por Drizzt e Cattibrie, e especialmente por Guenhwyvar. A pantera era uma sombra em movimento entre os galhos, posicionando-se perto o suficiente para chegar a quatro dos homens com um único salto.

À esquerda do homem um de seus companheiros avistou Cattibrie e levantou seu próprio arco, mirando uma flecha na mulher. Ele ouviu um farfalhar, mas antes que pudesse reagir, uma forma escura passou por ele. Ele deu um breve grito, recuou e viu o verde-floresta de uma capa passar. Então a forma desapareceu, deixando o homem atordoado e ileso.

— Brer-Canhão? — o homem que se dirigia a Deudermont perguntou, e veio um farfalhar de várias posições.

— Estou bem — respondeu rapidamente um Brer-Canhão abalado, endireitando-se e tentando entender o que exatamente foi aquela passagem. Ele percebeu quando enfim olhou de volta para o arco e viu que a corda do arco havia sido cortada.

— Maldição — murmurou Brer-Canhão, examinando a vegetação agitado.

— Não estou acostumado a falar com sombras — gritou Deudermont com clareza, com sua voz inabalável.

— Você não está sozinho — respondeu o homem.

— Nem você — disse Deudermont sem hesitar. — Então saiam e deixe-nos acabar com esse negócio... qualquer negócio que você possa ter comigo.

Mais um farfalhar veio das sombras, e mais de uma voz sussurrante disse ao homem, um homem chamado Dunkin, para ir falar com o capitão do *Fada do Mar*.

Por fim, Dunkin reuniu coragem para se levantar e avançar, dando um passo e olhando ao redor, depois outro passo e olhando ao redor. Ele caminhou bem

abaixo de Guenhwyvar e não sabia disso, o que trouxe um sorriso aos lábios de Deudermont. Ele caminhou a menos de um metro de Drizzt e não sabia, mas avistou Cattibrie, pois a mulher não estava fazendo nenhum esforço real para se esconder atrás da árvore ao lado da pequena clareira onde Deudermont estava.

Dunkin lutou muito para recuperar sua compostura e sua dignidade. Ele caminhou até chegar a poucos passos do capitão alto e se endireitou.

— Você não pertence a esse lugar — disse ele com uma voz que quebrou apenas uma vez.

— Era do meu entendimento que Mintarn era um porto livre — respondeu Deudermont. — Livre apenas para delinquentes?

Dunkin apontou o dedo e começou a responder, mas as palavras não pareciam suficientes e ele parou depois de proferir apenas um grunhido sem sentido.

— Eu nunca soube de quaisquer restrições impostas aos navios que desejem atracar — continuou Deudermont. — Com certeza meu navio não é o único no Porto de Mintarn aportando sem bandeira e com o nome coberto.

A última afirmação era verdadeira. Dois terços de todos os navios que entravam no porto livre o faziam sem qualquer identificação aberta.

— Você é Deudermont e seu navio é o *Fada do Mar*, de Águas Profundas — disse Dunkin, em um tom acusador. Ele puxou a orelha enquanto falava, um tique nervoso, o capitão supôs.

Deudermont deu de ombros e assentiu.

— Um navio da lei — continuou Dunkin, finalmente encontrando alguma coragem. Ele soltou a orelha. — Caçador de piratas, e está aqui, sem dúvida, para...

— Não presume saber minhas intenções — interrompeu Deudermont com rispidez.

— As intenções do *Fada do Mar* são sempre conhecidas — respondeu Dunkin, com uma voz também firme. — Ele é um navio caçador de piratas, e sim, há de fato piratas atracados em Mintarn, incluindo um navio que você perseguiu nesta mesma semana.

A expressão de Deudermont ficou severa. Ele entendeu que este homem era um oficial de Mintarn, um emissário de Sua Tirania, o próprio Tarnheel Embuirhan. Tarnheel tinha feito suas intenções de manter Mintarn alinhada com a sua reputação como um porto livre bastante clara a todos os lordes ao longo da Costa da Espada. Mintarn não era um lugar para resolver vinganças, ou para perseguir fugitivos.

— Se viéssemos em busca de piratas, — disse Deudermont sem rodeios — o *Fada do Mar* teria chegado sob a bandeira de Águas Profundas, abertamente e sem medo.

— Então você admite sua identidade — acusou Dunkin.

— Nós a escondemos apenas para evitar problemas para o seu porto — respondeu Deudermont sem hesitar. — Se algum dos piratas agora no Porto de

Mintarn buscasse vingança, teríamos que afundá-lo, e estou certo de que seu senhor não aprovaria tantos naufrágios sob as ondas de seu porto. Não foi exatamente por isso que ele o enviou para me encontrar na Bandeira Livre, e por isso que ele pediu para vir aqui com sua arrogância?

Mais uma vez Dunkin parecia não ser capaz de encontrar as palavras para responder.

— E você é? — Deudermont perguntou, provocando o homem nervoso. Dunkin se endireitou mais uma vez, como se lembrasse de sua posição.

— Dunkin Mastroalto, — disse com a voz clara — emissário de Sua Tirania, Senhor Tarnheel Embuirhan do porto livre de Mintarn.

Deudermont analisou o nome obviamente falso. Era provável que aquele homem havia se arrastado para as docas de Mintarn anos atrás, fugindo de outro delinquente, ou da lei, e com o tempo encontrou seu caminho até a guarda da ilha de Tarnheel. Dunkin não era a melhor escolha como emissário, Deudermont percebeu. Sem prática em diplomacia e sem muita coragem. Mas o capitão se recusou a subestimar Tarnheel, com a reputação de ser um guerreiro proficiente que manteve a relativa paz em Mintarn por muitos anos. Dunkin não era um diplomata imponente, mas Tarnheel provavelmente decidiu que ele seria o único a se encontrar com Deudermont por uma razão, talvez para fazer o capitão do *Fada do Mar* entender que ele e seu navio não eram considerados muito importantes para Sua Tirania.

A diplomacia era um jogo curioso.

— O *Fada do Mar* não navegou para combater nenhum pirata — Deudermont assegurou ao homem. — Nem em busca de qualquer pessoa que possa estar escondida em Mintarn. Viemos para buscar provisões e informações.

— Sobre um pirata — Dunkin raciocinou, parecendo não estar satisfeito.

— Sobre uma ilha — respondeu Deudermont.

— Uma ilha pirata? — retrucou Dunkin, e outra vez seu tom fez a pergunta parecer mais uma acusação.

Deudermont puxou o cachimbo da boca e encarou Dunkin, respondendo à pergunta sem dizer uma palavra.

— Diz-se que em nenhum lugar em todos os Reinos pode ser encontrada uma maior concentração dos cães do mar mais experientes do que em Mintarn — começou Deudermont. — Eu procuro uma ilha que seja tanto linda quanto verdade, uma ilha conhecida por muitos através de contos, mas por apenas alguns por experiência.

Dunkin não respondeu e não parecia ter ideia do que Deudermont poderia estar falando.

— Eu vou fazer um acordo — ofereceu o capitão.

— E o que você tem para negociar? — respondeu Dunkin depressa.

— Eu, e toda a minha tripulação, permaneceremos no *Fada do Mar*, quietos, e longe no porto. Assim, a paz de Mintarn permanecerá segura. Não temos intenção de caçar ninguém na sua ilha, mesmo foras-da-lei conhecidos, mas

muitos podem nos procurar, com a ideia tola de que o *Fada do Mar* é vulnerável enquanto estiver no porto.

Dunkin não pôde deixar de assentir. Lá na Bandeira Livre, ele já tinha ouvido sussurros insinuando que vários dos navios agora no porto não estavam satisfeitos em ver o *Fada do Mar* e poderiam se unir contra ele.

— Permaneceremos fora da área imediata do cais — repetiu Deudermont — e você, Dunkin Mastroalto, encontrará para mim a informação que desejo.

Antes que Dunkin pudesse responder, Deudermont jogou uma bolsa cheia de moedas de ouro.

— Caerwich — explicou o capitão. — Eu quero um mapa para Caerwich.

— Caerwich? — Dunkin ecoou cético.

— Oeste e sul, pelas histórias que ouvi — respondeu Deudermont.

Dunkin lançou um olhar azedo e se moveu para jogar as moedas de volta, mas Deudermont levantou a mão para detê-lo.

— Os Lordes de Águas Profundas não ficarão satisfeitos em saber que a hospitalidade de Mintarn não foi estendida a um de seus navios — o capitão foi rápido em apontar. — Se vocês não são um porto livre para os navios legais de Águas Profundas, então vocês se proclamam um porto aberto apenas para foras-da-lei. Seu Senhor Tarnheel não ficará satisfeito com os resultados de tal proclamação. — Era o mais próximo de uma ameaça que Deudermont queria chegar, e ele ficou muito aliviado quando Dunkin agarrou de volta o saco de moedas com força.

— Vou falar com Sua Tirania — afirmou o homem baixo. — Se ele concordar... — Dunkin deixou a frase pela metade, acenando com a mão.

Deudermont colocou o cachimbo de volta em sua boca e acenou com a cabeça para Cattibrie, que saiu do esconderijo, com seu arco relaxado, todas as flechas recolocadas em sua aljava. Ela não piscou enquanto passava por Dunkin, e ele sustentou o olhar dela.

Sua determinação derreteu um momento depois, porém, quando Drizzt escorregou da vegetação para o lado. E se a visão de um elfo drow não era suficiente para enervar de vez o homem, sem dúvidas a presença repentina de uma pantera negra de trezentos quilos caindo no chão a apenas um metro e meio ao lado dele, era.



Dunkin remou para o *Fada do Mar* no dia seguinte. Apesar do fato de que Deudermont o recebeu calorosamente, ele entrou a bordo hesitante, como se estivesse admirado com este navio que estava se tornando uma lenda ao longo da Costa da Espada muito depressa.

Eles cumprimentaram Dunkin no convés aberto, à vista da tripulação. Guenhwyvar estava em repouso em sua casa astral, mas Robillard e Harkle estavam presentes desta vez, ficando juntos, e Drizzt achou isso uma coisa boa.

Talvez Robillard, um mago adepto, pudesse manter os poderes de Harkle sob controle, raciocinou o drow. E talvez o sorriso perpétuo de Harkle pegasse no rabugento do Robillard!

— Você tem minhas informações? — Deudermont perguntou, indo direto ao ponto. O *Fada do Mar* estava calmo e havia sido deixado em paz até agora, mas Deudermont não tinha ilusões sobre sua segurança no Porto de Mintarn. O capitão sabia que nada menos que uma dezena de navios agora no porto desejavam sua morte, e quanto mais cedo a escuna estivesse fora de Mintarn, melhor.

Dunkin apontou para a porta dos aposentos privados do capitão.

— Aqui fora — insistiu Deudermont. — Entregue-a e vá embora. Eu não tenho tempo para atrasos, e não preciso de privacidade da minha tripulação.

Dunkin olhou em volta e assentiu, sem nenhum desejo de debater o assunto.

— A informação? — perguntou Deudermont.

Dunkin recuou, como se estivesse surpreso.

— Ah, sim — ele gaguejou. — Temos um mapa, mas não é muito detalhado. E não podemos ter certeza, é claro, porque a ilha que você procura pode não ser mais do que uma lenda, e então, é claro, não haveria um mapa correto.

Sua piada não foi apreciada, ele logo percebeu, e então ele se acalmou e limpou a garganta.

— Você tem meu ouro — disse Deudermont depois de mais uma longa pausa.

— Sua Tirania deseja um pagamento diferente — respondeu Dunkin. — Mais do que o ouro.

Os olhos de Deudermont se estreitaram ameaçadores. Ele colocou o cachimbo na boca deliberadamente e deu um longo, longo trago.

— Nada tão difícil — Dunkin foi rápido em garantir. — E meu senhor oferece mais do que um simples mapa. Você precisará de um mago ou um clérigo para criar um porão grande o suficiente para transportar suprimentos amplos.

— Seríamos nós — Harkle acrescentou, colocando um braço sobre os ombros de Robillard enquanto falava, mas logo o retirou ao ver a carranca ameaçadora do mago rabugento.

— Ah, sim, mas sem necessidade, sem necessidade — falou Dunkin imediatamente. — Pois Sua Tirania tem um baú maravilhoso, uma área mágica de armazenamento, e ele o emprestará, junto com o mapa, pela bolsa de ouro, que não era tanto, e um outro pequeno favor.

— Fale — exigiu Deudermont, ficando cansado do jogo enigmático.

— Ele — disse Dunkin, apontando para Drizzt.

Apenas a reação rápida de Drizzt, levantando um braço para bloquear, impediu que Cattibrie saltasse para frente e socasse o homem.

— Ele? — Deudermont perguntou incrédulo.

— Só se encontrar com o drow — Dunkin explicou depressa, percebendo que ele estava pisando em terreno perigoso ali. A água estava fria sobre Mintarn e

o homem não tinha desejo de um longo nado de volta à costa.

— Uma peça de curiosidade? — Cattibrie rebateu, empurrando o braço de Drizzt. — Eu vou dar algo a você para seu tirano estúpido!

— Não, não — Dunkin tentou explicar. Ele nunca teria tirado as palavras da boca, teria sido jogado ao mar por apenas fazer o pedido aparentemente absurdo, se Drizzt não tivesse interferido, uma voz calmante que revelava que não tinha se ofendido.

— Explique o desejo de seu senhor — disse o drow com calma.

— Sua reputação é considerável, bom drow — gaguejou Dunkin. — Muitos piratas mancando em Mintarn falam de suas façanhas. Ora, a principal razão pela qual o *Fada do Mar* não foi... — ele parou e olhou ansioso para Deudermont.

— Não foi atacado no Porto de Mintarn — finalizou Deudermont para ele.

— Eles não ousariam sair e encarar você — Dunkin ousou terminar, olhando para Drizzt. — Meu senhor também é um guerreiro de reputação nada pequena.

— Droga — murmurou Cattibrie, adivinhando o que estava por vir, e Drizzt também pôde ver para onde esse discurso estava levando.

— Apenas uma competição — Dunkin terminou. — Uma luta particular.

— Por nenhuma razão melhor do que provar quem é o melhor — Drizzt respondeu com desagrado.

— Pelo mapa — lembrou Dunkin. — E o baú, não é uma recompensa pequena. — Depois de um momento de reflexão, ele acrescentou: — Você terá os dois se ganhar ou perder.

Drizzt olhou para Cattibrie, depois para Deudermont, depois para toda a tripulação, que não fazia mais nenhum esforço para disfarçar o fato de que estavam ouvindo com atenção cada palavra.

— Vamos acabar com isso — disse o drow.

Cattibrie o agarrou pelo braço e, quando se virou para encará-la, ele percebeu que a jovem não aprovava.

— Eu não posso pedir que você faça uma coisa dessas — disse Deudermont.

Drizzt olhou direto para ele e com um sorriso.

— Talvez minha própria curiosidade sobre quem é o melhor lutador não seja menor do que a de Tarnheel — disse ele, olhando para Cattibrie, que o conhecia e conhecia suas motivações melhor do que isso.

— É diferente de sua própria luta com Berkthgar por Presa de Égide antes dos drow chegarem ao Salão de Mitral? — Drizzt perguntou com simplicidade.

Era verdade, Cattibrie teve que admitir. Antes da guerra drow, Berkthgar ameaçou romper a aliança com Bruenor, a menos que o anão entregasse Presa de Égide para ele, algo que Bruenor nunca faria. Cattibrie tinha ido para Pedra do Veredito e terminou o debate derrotando Berkthgar em um desafio de combate. À luz dessa memória, e do dever do drow agora, ela soltou o braço de Drizzt.

— Voltarei em breve — prometeu Drizzt, seguindo Dunkin até o parapeito e depois para o pequeno barco.

Deudermont, Cattibrie e a maioria dos outros tripulantes os observaram

remar para longe, e Cattibrie notou a expressão azeda no rosto do capitão, como se Deudermont estivesse um pouco desapontado, algo que a jovem perspicaz entendeu completamente.

— Ele não quer lutar — ela assegurou ao capitão.

— Ele é movido pela curiosidade? — perguntou Deudermont.

— Por lealdade — respondeu Cattibrie. — E nada mais. Drizzt está ligado por amizade a você e à tripulação, e se uma simples disputa contra o homem facilitar a navegação, então ele está pronto para a luta. Mas não há curiosidade em Drizzt. Não há o orgulho estúpido. Ele não se importa com quem é melhor com a espada.

Deudermont assentiu e sua expressão se iluminou. As palavras da jovem confirmaram sua crença em seu amigo.

Os minutos se transformaram em uma hora, depois em duas, e a conversa sobre o *Fada do Mar* aos poucos se afastou do confronto de Drizzt para sua própria situação. Dois navios, ambos de estrutura quadrada, haviam zarpado de Mintarn. Nenhum dos dois havia ido para mar aberto, mas, em vez disso, haviam se virado no vento logo além do porto, emborcando e girando para que permanecessem relativamente imóveis.

— Por que eles simplesmente não deixam cair suas âncoras? — Waillan perguntou a um tripulante que estava perto dele no convés de popa, logo atrás da balista mortal do *Fada do Mar*.

Cattibrie e Deudermont, perto do centro do navio, ouviram o comentário e se entreolharam. Ambos sabiam o porquê.

Um terceiro navio içou suas velas inferiores e começou a se afastar na direção geral do *Fada do Mar*.

— Não estou gostando disso — comentou Cattibrie.

— Podemos ter sido enganados — respondeu Deudermont. — Talvez Dunkin tenha informado nossos amigos marinheiros aqui que o *Fada do Mar* ficaria sem um certo tripulante drow por um tempo.

— Vou para o cesto — disse Cattibrie. Ela jogou Taulmaril por cima do ombro e começou a subir pelo mastro principal.

Robillard e Harkle voltaram ao convés, parecendo cientes da situação potencialmente perigosa. Eles acenaram com a cabeça para Deudermont e se moveram para trás, ao lado de Waillan e sua equipe de balista.

Então eles esperaram, todos eles. Deudermont observou os movimentos lentos dos três navios com cuidado, e então um quarto se afastou das longas docas de Mintarn. Possivelmente eles estavam sendo cercados, o capitão sabia, mas também sabia que o *Fada do Mar* poderia levantar âncora e estar no mar em poucos minutos, em especial com a magia de Robillard ajudando na corrida. E o tempo todo, entre a balista e os arqueiros, em particular Cattibrie e aquele seu arco, o *Fada do Mar* poderia mais do que igualar qualquer barragem que eles oferecessem.

A principal preocupação de Deudermont naquele momento não era por seu

navio, mas por Drizzt. Que destino poderia acontecer ao drow se eles tivessem que deixá-lo para trás?

Essa noção desapareceu, mas um novo medo se materializou quando Cattibrie, com uma luneta na mão, gritou que Drizzt estava voltando. Deudermont e muitos outros seguiram a direção para qual a mulher apontava e conseguiram distinguir o minúsculo barco a remo na frente e a estibordo do terceiro navio que saía do porto.

— Robillard! — gritou Deudermont.

O mago assentiu e olhou atento para detectar a embarcação. Ele começou a lançar um feitiço no mesmo instante, mas enquanto as primeiras palavras deixaram sua boca, uma catapulta no terceiro navio pirata disparou, deixando cair uma bola de piche na água ao lado do barco a remo, quase o virando.

— Içar velas! — gritou Deudermont. — Levantar âncora!

O arco de Cattibrie zumbiu, riscando flecha após flecha para a caravela à deriva, embora o navio ainda estivesse a mais de trezentos metros de distância.

Todo o porto parecia ganhar vida naquele momento. Os dois navios mais distantes colocaram velas cheias e, por sua vez, começaram a pegar o vento, o terceiro navio lançou outra saraivada no barco a remo, e as velas do quarto navio, de fato, uma parte da conspiração, se desenrolaram.

Antes do feitiço de Robillard começar seu efeito, uma terceira bola de piche atingiu logo atrás do barco a remo, levando parte de sua popa com ela. Ainda assim, o encantamento pegou a pequena embarcação, uma onda de água direcionada agarrando-a e acelerando-a de repente na direção do *Fada do Mar*. Drizzt soltou os remos agora inúteis enquanto Dunkin baldeava em frenesi, mas mesmo que eles fizessem um grande progresso em direção à escuna, o barco a remo danificado não poderia ficar flutuando tempo suficiente para chegar ao lado do *Fada do Mar*.

Robillard reconheceu esse fato e, enquanto a embarcação afundava, o mago dissipou sua magia, senão Drizzt e Dunkin teriam sido afogados sob a onda encantada.

A mente de Deudermont trabalhou furiosamente, tentando medir a distância e o tempo antes que os piratas os pegassem. Ele imaginou que assim que as velas subissem, ele teria que virar o *Fada do Mar* em direção ao porto, pois ele não deixaria Drizzt para trás, não importava o risco.

Seus cálculos mudaram depressa quando viu que Drizzt, com Dunkin a reboque, estava nadando com todas as forças em direção ao navio.

Dunkin ficou ainda mais surpreso com essa reviravolta do que Deudermont. Quando o barco a remo afundou, o primeiro instinto do homem lhe disse para se afastar do drow. Drizzt carregava cimitarras gêmeas e usava uma cota de malha. Dunkin não usava nenhum equipamento oneroso e imaginou que o drow se agarraria a ele e provavelmente afogaria os dois. Para a surpresa de Dunkin, porém, Drizzt não só podia ficar acima da água, mas também nadar com uma rapidez incrível.

A cota de malha era flexível, astuciosamente forjada com os melhores materiais e com um projeto drow por Buster Bracer do Clã Martelo de Batalha, um dos melhores ferreiros de todos os Reinos. E Drizzt usava tornozeleiras encantadas, permitindo que ele mexesse os pés muitíssimo rápido. Ele alcançou Dunkin e arrastou o homem na direção do *Fada do Mar* quase imediatamente, cobrindo quase um quarto da distância antes que o homem assustado recuperasse o bom senso o suficiente para começar a nadar por conta própria.

— Eles estão vindo rápido! — Waillan gritou com alegria, acreditando que seu amigo conseguiria.

— Mas eles perderam o baú! — observou Robillard, apontando para o barco a remo. Logo atrás dos destroços e vindo mais rápido ainda estava o terceiro navio pirata, com suas velas agora cheias de vento.

— Eu vou pegar! — gritou Harkle Harpell, querendo desesperadamente ser útil. O mago estalou os dedos e começou um encantamento, assim como Robillard, percebendo que eles tinham que de alguma forma retardar a caravela perseguidora para que Drizzt tivesse alguma chance de chegar ao *Fada do Mar*.

Robillard interrompeu a conjuração quase de imediato, porém, e olhou para Harkle com curiosidade.

Os olhos de Robillard se arregalaram bastante quando ele viu um peixe que apareceu de repente no convés aos pés de Harkle.

— Não! — ele gritou, tentando alcançar Harpell, descobrindo que tipo de feitiço Harkle havia conjurado. — Você não pode lançar uma dimensão extra em um item encantado com uma dimensão extra!

Robillard acertou a avaliação. Harkle estava tentando puxar o baú mágico afundando criando um portal extradimensional na região onde o barco a remo e o baú afundaram. Era uma boa ideia, ou teria sido, exceto que o baú que Tarnheel havia prometido ao *Fada do Mar* era um baú de carga — um espaço extradimensional contido que poderia conter muito mais volume do que seria indicado pelo tamanho e peso do item. O problema era que magias e itens extradimensionais geralmente não se davam bem. Jogar uma bolsa de carga em um baú de carga, por exemplo, poderia rasgar uma fenda no multiverso, vomitando tudo nas proximidades no Plano Astral, ou pior ainda, no espaço desconhecido entre os planos de existência.

— Opa — Harkle se desculpou, percebendo seu erro e tentando dispersar sua magia.

Tarde demais. Uma enorme onda irrompeu bem na área onde o barco a remo havia descido, balançando a caravela que se aproximava e rolando em direção a Drizzt e Dunkin, arremessando-os em direção ao *Fada do Mar*. A água agitou-se e dançou, depois começou a rolar, formando um redemoinho gigante.

— Naveguem! — gritou Deudermont quando cordas foram jogadas para Drizzt e Dunkin. — Naveguem, por nossas vidas!

As velas se abriram e os tripulantes imediatamente puxaram para colocá-las contra o vento. No mesmo instante, o *Fada do Mar* balançou e rolou para longe,

deslizando acelerado para fora do porto.

As coisas não eram tão fáceis para a caravela perseguidora. O navio pirata tentou se alinhar e virar, mas estava perto demais do redemoinho crescente. Ele atingiu a borda e foi puxado para o lado violentamente, com muitos de sua tripulação sendo jogados ao mar no tumulto. Ela girou, uma vez e depois duas vezes. Aqueles a bordo do *Fada do Mar* observaram suas velas diminuírem enquanto ela afundava cada vez mais no rodamoinho.

Mas, além do Harkle horrorizado, os olhos daqueles no *Fada do Mar* tiveram que ir além, para os dois navios à espreita. Robillard conjurou uma névoa, entendendo que a intenção de Deudermont não era combater, mas escapar para as águas abertas. A tripulação de Waillan disparou à vontade, assim como os arqueiros, enquanto vários tripulantes, Deudermont entre eles, arrastaram Drizzt e um Dunkin Mastroalto muito abalado a bordo.

— Selado — disse Drizzt a Deudermont com um sorriso irônico, sacando um tubo de pergaminho tampado que obviamente continha o mapa para Caerwich.

Deudermont bateu no ombro dele e se virou para ir para o leme. Ambos examinaram a situação, e ambos imaginaram que o *Fada do Mar* teria pouca dificuldade em passar por essa armadilha.

A situação parecia incrível, para aqueles que olhavam para a frente. Mas pairando sobre o parapeito da popa, Harkle Harpell só podia assistir consternado. De forma racional, ele sabia que sua catástrofe não intencional provavelmente salvara Drizzt e o outro homem no barco a remo, e também tornaria a corrida do *Fada do Mar* ainda mais fácil, mas o gentil Harkle não podia suportar a visão do tumulto dentro do redemoinho e os gritos dos homens que se afogavam. Ele murmurou “Oh, não”, várias vezes, procurando em sua mente algum feitiço que pudesse ajudar os pobres homens da caravela.

Mas então, quase tão de repente quanto apareceu, o redemoinho se dissipou, a água se achatando para uma calma perfeita e vítrea. A caravela permaneceu, tão jogada para o lado que suas velas quase tocavam a água.

Harkle deu um suspiro profundo de alívio e agradeceu a todos os deuses que pudessem estar ouvindo. A água estava cheia de marinheiros, mas todos pareciam perto o suficiente para chegar ao casco inundado.

Harkle bateu palmas alegre e correu do convés de popa, juntando-se a Deudermont e Drizzt ao leme. O combate estava a toda então, com os dois navios quadrados trocando tiros com o *Fada do Mar*, embora nenhum dos três estivesse perto o suficiente para infligir qualquer dano real.

Deudermont olhou para Harkle com curiosidade.

— O quê? — perguntou o mago perturbado.

— Você tem mais bolas de fogo aí? — perguntou Deudermont.

Harkle empalideceu. Logo após o horror do redemoinho, ele não teria coragem mesmo de queimar outro navio. Mas não era isso que o astuto Deudermont tinha em mente.

— Jogue uma na água entre nossos inimigos — explicou o capitão, logo antes de olhar para Drizzt. — Vou correr para a névoa e virar a bombordo, então teremos tempo para lidar com apenas um dos navios piratas de perto.

Drizzt assentiu. A expressão de Harkle se iluminou e ele ficou mais do que feliz em obedecer. Então, esperou pelo sinal de Deudermont, depois lançou uma bola de fogo logo abaixo das ondas. Houve um clarão e depois uma espessa nuvem de vapor.

Deudermont se dirigiu direto para ela, e os navios quadrados se viraram de forma previsível para interromper tal fuga. Pouco antes de mergulhar na névoa, Deudermont cortou com força para bombordo, navegando rente à nuvem e se ajustando na direção do navio pirata mais à esquerda.

Eles passariam perto, mas isso não incomodava muito Deudermont, não com a velocidade do *Fada do Mar* e as defesas mágicas de Robillard.

Uma explosão logo mudou a opinião de Deudermont, uma bola pesada de ferro cortando os escudos defensivos de Robillard e arrebatando uma boa quantidade de cortas também.

— Eles têm uma arma de pólvora! — rugiu Harkle.

— Uma o quê? — Drizzt e Deudermont perguntaram ao mesmo tempo.

— Arcabuz — Harkle choramingou, e suas mãos começaram a girar em grandes círculos no ar. — Arcabuz dos grandes.

— Uma o quê? — os dois repetiram a pergunta.

Harkle não pôde começar a explicar, mas sua expressão horrorizada falou muito. A pólvora era uma coisa rara e perigosa, uma mistura diabólica de sacerdotes gondianos que usavam energia explosiva para lançar projéteis de canos de metal e, muitas vezes, para explodir os canos sem qualquer aviso. “Uma em dez”, era o ditado entre aqueles que conheciam melhor a pólvora, o que significa que uma em dez tentativas de disparar provavelmente explodiria em seu rosto. Harkle imaginou que esses piratas deveriam desprezar o *Fada do Mar* de verdade para arriscar um ataque tão perigoso.

Mas ainda assim, mesmo que a regra de uma em dez fosse verdadeira, nove em dez poderiam tirar o *Fada do Mar* da água!

Harkle sabia que tinha que agir à medida que os segundos passavam, enquanto os outros, até Robillard, olhavam impotentes, sem entender o que estavam enfrentando de repente. A pólvora era mais comum nos confins do Extremo Oriente dos Reinos, e até havia sido usada em Cormyr, pelo que ele sabia. Claro, havia rumores de que ela havia surgido em pouca quantidade na Costa da Espada, principalmente a bordo de navios. Harkle considerou suas opções, considerou o volume de pólvora e sua volatilidade, considerou as armas que ele tinha à sua disposição.

— Um cilindro de metal! — Cattibrie gritou do cesto da gávea, avistando a arma mirando através do vapor.

— Com bolsas perto dele? — Harkle gritou de volta.

— Eu não consigo ver. — Cattibrie gritou, pois a nuvem continuava

pairando e obscurecia sua visão do convés do navio pirata.

Harkle sabia que o tempo estava acabando. O canhão de pólvora não era muito preciso, mas não precisava ser, pois um de seus tiros poderia derrubar um mastro, e até mesmo um golpe de relance no casco poderia abrir um buraco grande o suficiente para afundar a escuna.

— Mire nele! — gritou Harkle. — No cilindro e no convés perto dele!

Cattibrie nunca havia confiado em Harkle Harpell, mas seu raciocínio parecia incomumente sólido. Ela posicionou Taulmaril e disparou uma flecha, depois outra, na intenção de derrubar a tripulação perto do cilindro, se não desativar a arma em si. Através do nevoeiro, ela viu as faíscas quando uma flecha encantada saltou do cilindro, depois ouviu um grito de dor enquanto pregava um dos artilheiros.

O *Fada do Mar* continuou correndo, aproximando-se do navio pirata. Harkle roía as unhas. Dunkin, que também conhecia armas de pólvora, puxou suas grandes orelhas.

— Oh, vire o navio — Harkle pediu a Deudermont. — Perto demais, perto demais. Eles vão disparar de novo direto em nossos rostos e nos derrubar sob as ondas.

Deudermont não sabia como responder. Ele já havia aprendido que a magia de Robillard não conseguia parar a arma de pólvora. De fato, quando o capitão olhou de volta para Robillard, ele encontrou o mago criando rajadas de vento em frenesi para acelerar sua passagem, aparentemente sem intenção de tentar parar um segundo tiro. Ainda assim, se o capitão tentasse se virar para a bombordo, ele provavelmente estaria ao alcance dessa arma por algum tempo, e se ele tentasse virar para estibordo, ele poderia não ser capaz de passar pelo navio pirata e entrar na nuvem, poderia bater no navio de frente. Mesmo que eles pudessem derrotar a tripulação deste navio, seus dois amigos restantes teriam pouca dificuldade em superar o *Fada do Mar*.

— Pegue o mago e vá até eles — disse Deudermont a Drizzt. — E leve a gata. Precisamos de você agora, meu amigo!

Drizzt começou a se mover, mas Harkle, vendo a luz de uma tocha perto de onde Cattibrie havia apontado o cilindro, gritou “sem tempo!” e mergulhou até o convés.

Do alto, Cattibrie viu a tocha e, com sua luz, também viu os grandes sacos sobre os quais Harkle havia perguntado. Por instinto, ela apontou para o portador da tocha, pensando em desacelerar a tripulação da pólvora, mas depois se arriscou e concordou com Harkle, mudando apenas um pouco sua mira e deixando voar, direto para a pilha de sacos no convés dos piratas.

Sua flecha riscou no instante antes que o homem colocasse a tocha no canhão, enquanto o *Fada do Mar* corria praticamente paralelo ao navio pirata. Foi apenas um instante, mas naquele meio tempo, o portador da tocha foi parado, foi lançado no ar quando a flecha acertou os sacos da pólvora volátil.

O navio pirata quase ficou de pé. A bola de fogo estava além de qualquer

coisa que Harkle, ou mesmo Robillard, já tivesse visto, e a simples concussão e os detritos voadores quase limpavam o convés de tripulantes em pé do *Fada do Mar* e abriram muitos buracos nas velas da escuna.

O *Fada do Mar* balançou descontrolado, para a esquerda e para a direita, antes que Deudermont pudesse recuperar os sentidos e estabilizar o leme. Mas ele seguiu em frente, deixando a armadilha para trás.

— Pelos deuses — murmurou Cattibrie, verdadeiramente horrorizada, pois onde esteve o navio pirata, agora havia apenas destroços e jatos, lascas, madeira carbonizada e corpos flutuantes.

Drizzt também ficou atordoado. Olhando para a carnificina, ele acreditou que estava prevendo o fim do mundo. Ele nunca tinha visto tal devastação, matança tão completa, nem mesmo vindo de um mago poderoso. Pólvora suficiente poderia achatar uma montanha ou uma cidade. Pólvora o suficiente poderia achatar todo o mundo.

— Pólvora? — perguntou ele a Harkle.

— Dos sacerdotes gondianos — respondeu o mago.

— Malditos sejam — Drizzt murmurou, e então se afastou.

Mais tarde naquele dia, enquanto a tripulação trabalhava para reparar os rasgos nas velas, Drizzt e Cattibrie fizeram uma pausa e se apoiaram no parapeito da proa da escuna, olhando para a água vazia e considerando a grande distância que ainda tinham que percorrer.

Finalmente Cattibrie não conseguiu mais aguentar o suspense.

— Você venceu? — ela perguntou.

Drizzt olhou para ela com curiosidade, como se não entendesse.

— Sua Tirania — explicou Cattibrie.

— Eu trouxe o mapa — respondeu Drizzt — e o baú, embora ele tenha se perdido.

— Ah, mas Dunkin os prometeu quer você ganhasse ou perdesse — a jovem disse, maliciosa.

Drizzt olhou para ela.

— A competição nunca foi importante — disse ele. — Não para mim.

— Você ganhou ou perdeu? — pressionou Cattibrie, não querendo deixar o drow escapar desta.

— Às vezes é melhor permitir que um líder tão importante e um aliado valioso retenham seu orgulho e sua reputação — respondeu Drizzt, olhando para o mar, depois para o mastro, onde um tripulante pedia ajuda.

— Você o deixou vencer? — Cattibrie perguntou, não parecendo satisfeita com essa perspectiva.

— Eu nunca disse isso — respondeu Drizzt.

— Então ele te venceu por conta própria — raciocinou a jovem.

Drizzt deu de ombros enquanto se afastava em direção ao mastro para ajudar o tripulante. Ele passou por Harkle e Robillard, que estavam se aproximando,

aparentemente pretendendo se juntar a Drizzt e Cattibrie no parapeito.

Cattibrie continuou a olhar para o drow enquanto os magos caminhavam até ela. A mulher não sabia o que entender das respostas enigmáticas de Drizzt. Drizzt deixou Tarnheel vencer, ela imaginou, ou pelo menos permitiu que o homem lutasse contra ele até empatar. Por alguma razão que a jovem não entendia, ela não queria pensar que Tarnheel havia mesmo vencido Drizzt. Ela não queria pensar que alguém poderia vencer Drizzt.

Robillard e Harkle estavam com sorrisos largos enquanto observavam a expressão da jovem.

— Drizzt venceu — disse Robillard por fim. Assustada, Cattibrie se virou para o mago.

— É sobre isso que você estava se perguntando — raciocinou Robillard.

— Nós vimos tudo — explicou Harkle. — Ah, é claro que vimos. Uma boa luta.

Harkle entrou em um agachamento de luta, em sua melhor imitação de Drizzt em combate, o que, é claro, parecia uma zombaria para Cattibrie.

— Ele começou pela esquerda — Harkle começou, fazendo o movimento —, então correu para a direita tão rápido e suavemente que Tarnheel nunca percebeu.

— Até que ele foi atingido — interrompeu Robillard. — Sua Tirania ainda estava balançando para frente, atacando um fantasma, suponho.

Isso fazia sentido para Cattibrie. O movimento que eles acabaram de descrever era chamado de “o passo fantasma”.

— Ele aprendeu com isso, aprendeu mesmo! — uivou Harkle.

— Basta dizer que sua tirania não vai se sentar tão cedo. — Robillard terminou, e os dois magos caíram na gargalhada, o mais animado que Cattibrie já vira Robillard.

A jovem voltou para o parapeito enquanto os dois se afastavam, gargalhando ainda. Cattibrie também estava sorrindo. Ela agora sabia a verdade das alegações de Drizzt de que a luta não era importante para ele. Ela se certificaria de provocar o drow sobre isso nos próximos dias. Ela também estava sorrindo porque Drizzt havia vencido.

Por algum motivo, isso era muito importante para Cattibrie.

CAPÍTULO 8



Papo de marinheiro

OS REPAROS CONTINUARAM NO *FADA DO MAR* POR dois dias, impedindo-o de içar suas velas por completo. Mesmo assim, com a brisa forte descendo do norte, a escuna veloz ia bem rápida para o sul, com suas velas cheias de vento. Em pouco mais de três dias, ela correu os quase seiscentos e cinquenta quilômetros de Mintarn até o ponto mais a sudeste das grandes Ilhas Munshae, e Deudermont a virou para o oeste, rumo ao oeste, para o mar aberto, correndo ao largo da costa sul das Munshaes.

— Vamos correr por dois dias com as Munshaes à vista — disse Deudermont à tripulação.

— Você não vai para Corwell? — Dunkin Mastroalto, que sempre parecia estar fazendo perguntas, foi rápido em interromper. — Acho que gostaria de ser deixado em Corwell. Uma bela cidade, pelo que dizem.

A atitude arrogante do homenzinho diminuiu consideravelmente quando ele começou a puxar sua orelha, aquele tique nervoso que revelava seu nervosismo.

Deudermont ignorou o homem irritante.

— Se o vento aguentar, amanhã, ao meio da manhã, passaremos por um local chamado Cabeça de Dragão — explicou ele. — Então atravessaremos um grande porto e entraremos em uma aldeia, Fenda do Vendaval, para nossas últimas provisões. Então é o mar aberto, vinte dias fora, eu acho, duas vezes isso sem o vento.

A tripulação experiente entendeu que seria uma jornada difícil, mas eles balançaram a cabeça em acordo, sem uma palavra de protesto de todos eles — com uma exceção.

— Fenda do Vendaval? — reclamou Dunkin. — Ora, vou demorar um mês só para sair de lá!

— Quem disse que você vai sair? — perguntou Deudermont. — Vamos deixá-lo onde quisermos... depois que voltarmos.

Isso calou o homem, ou pelo menos mudou sua linha de pensamento, pois antes que Deudermont pudesse se afastar três passos, Dunkin gritou para ele.

— Se você voltar, você quer dizer! — gritou. — Você viveu ao longo da Costa da Espada toda a sua vida fedorenta. Você conhece os rumores, Deudermont.

O capitão virou-se devagar, ameaçador, para encarar o homem. Ambos estavam bastante conscientes dos murmúrios que as palavras de Dunkin haviam causado, uma onda de sussurros em todo o convés da escuna.

Dunkin não encarou Deudermont, mas examinou o convés, com seu sorriso irônico se alargando enquanto observava a tripulação nervosa de repente.

— Ah — ele gemeu de forma suspeita. — Você não contou a eles.

Deudermont não piscou.

— Você não os levaria a uma ilha de lendas sem contar a todos eles sobre a lenda? — Dunkin perguntou em tom malicioso.

— O homem gosta de intriga — Cattibrie sussurrou para Drizzt.

— Ele gosta de problemas — Drizzt sussurrou de volta.

Deudermont passou um longo momento estudando Dunkin, o olhar severo do capitão gradualmente roubando o sorriso estúpido do homenzinho. Então Deudermont olhou para Drizzt — ele sempre olhava para Drizzt quando precisava de apoio — e para Cattibrie, e nenhum dos dois parecia se importar muito com as palavras sinistras de Dunkin. Reforçado por sua confiança, o capitão se virou para Harkle, que parecia distraído, como de costume, como se nem tivesse ouvido a conversa. O resto da tripulação, pelo menos aqueles perto da roda, tinham ouvido, e Deudermont notou mais de um movimento nervoso entre eles.

— Nos contar o quê? — Robillard perguntou sem rodeios. — Qual é o grande mistério de Caerwich?

— Ah, Capitão Deudermont — disse Dunkin com um suspiro desapontado.

— Caerwich — começou Deudermont com calma — pode não ser mais do que uma lenda. Poucos afirmam ter estado lá, pois está muito, muito longe de qualquer terra civilizada.

— Isso, já sabemos — observou Robillard. — Mas se for apenas uma lenda e navegarmos em águas vazias até sermos forçados a retornar, então isso não é um problema para o *Fada do Mar*. O que esse verme insignificante está insinuando?

Deudermont olhou duramente para Dunkin, querendo naquele momento estrangular o homem.

— Alguns daqueles que estiveram lá — o capitão começou, escolhendo suas palavras com cuidado — afirmam que tiveram visões incomuns.

— Assombrada! — Dunkin interrompeu de forma dramática. — Caerwich é uma ilha assombrada — ele proclamou, dançando para lançar um olhar selvagem para cada um dos tripulantes perto dele. — Navios fantasmas e bruxas!

— Chega — disse Drizzt ao homem.

— Cale a boca — acrescentou Cattibrie.

Dunkin se calou, mas devolveu o olhar da jovem com um ar superior,

acreditando que havia vencido o dia.

— São rumores — disse Deudermont em voz alta. — Rumores que eu teria dito quando chegássemos a Fenda do Vendaval, mas não antes. O capitão fez uma pausa e olhou em volta mais uma vez, desta vez com sua expressão implorando amizade e lealdade dos homens que estiveram com ele por tanto tempo. — Eu teria dito a vocês — ele insistiu, e todos a bordo, exceto talvez Dunkin, acreditaram nele.

— Esta viagem não é por Águas Profundas, nem contra quaisquer piratas — continuou Deudermont. — É por mim, algo que devo fazer por causa do incidente na Rua das Docas. Talvez o *Fada do Mar* esteja navegando para problemas, talvez para respostas, mas eu tenho que ir, qualquer que seja o resultado. Eu não forçaria nenhum de vocês a ir junto. Vocês se juntaram à tripulação para perseguir piratas e, nisso, vocês têm sido a melhor tripulação que qualquer capitão poderia desejar.

Outra vez veio uma pausa, longa, com o capitão encontrando alternadamente o olhar de cada homem, e de Cattibrie e Drizzt, por último.

— Qualquer um que não desejar navegar para Caerwich pode desembarcar em Fenda do Vendaval — disse Deudermont. Era uma oferta extraordinária que arregalou os olhos de todos os tripulantes. — Vocês serão pagos pelo seu tempo a bordo do *Fada do Mar*, além de um bônus dos meus cofres pessoais. Quando voltarmos...

— Se voltarem — corrigiu Dunkin, mas Deudermont apenas ignorou o encrenqueiro.

— Quando voltarmos — repetiu Deudermont, com mais firmeza — vamos buscá-los em Fenda do Vendaval. Não haverá perguntas de lealdade e nenhuma retaliação por qualquer um que tenha viajado para Caerwich.

Robillard bufou.

— Todas as ilhas não são assombradas? — ele perguntou com uma risada. — Se um marinheiro acreditasse em todos os rumores sussurrados, ele não ousaria navegar na Costa da Espada. Monstros marinhos de Águas Profundas! Serpentes em bote de Ruathym! Piratas de Nelanther!

— Esse último é verdade! — um marinheiro interrompeu, e todos deram uma risada calorosa.

— Então é isso — respondeu Robillard. — Parece que alguns dos rumores podem ser verdadeiros.

— E se Caerwich for assombrada? — perguntou outro marinheiro.

— Então vamos atracar de manhã — respondeu Waillan, se pendurando no parapeito do convés de popa — e sair à tarde.

— E deixar a noite para os fantasmas! — mais um homem terminou, de novo com uma risada calorosa.

Deudermont estava realmente agradecido, em especial a Robillard, de quem o capitão nunca havia esperado tal apoio. Quando por fim se perguntou, nem um único membro da tripulação do *Fada do Mar* pretendia descer em Fenda do

Vendaval.

Dunkin ouviu tudo com puro espanto. Ele continuava tentando dar um sabor desagradável aos rumores da Caerwich assombrada, contos de decapitação e afins, mas respondiam gritando com ele ou rindo dele todas as vezes.

Nem Drizzt nem Cattibrie ficaram surpresos com o apoio unânime a Deudermont. A tripulação do *Fada do Mar*, ambos sabiam, estava junta há tempo suficiente para se tornarem verdadeiros amigos. Esses dois companheiros tinham experiência suficiente com amizade para entender a lealdade.

— Bem, eu pretendo desembarcar em Fenda do Vendaval — um Dunkin perturbado disse enfim. — Não seguirei ninguém até aquela ilha assombrada.

— Quem sequer lhe ofereceu essa escolha? — perguntou Drizzt.

— O capitão Deudermont acabou de dizer... — Dunkin começou, virando para Deudermont e apontando um dedo acusador na direção do capitão. As palavras ficaram presas em sua garganta, no entanto, porque a expressão azeda de Deudermont explicou que a oferta não era para ele.

— Vocês não podem me manter aqui! — reclamou Dunkin. — Eu sou o emissário de Sua Tirania. Eu deveria ter sido libertado em Mintarn.

— Você teria sido morto no Porto de Mintarn — lembrou Drizzt.

— Você será libertado em Mintarn — prometeu Deudermont. Dunkin sabia o que isso significava.

— Quando pudermos fazer uma investigação adequada quanto à sua parte na tentativa de emboscada do *Fada do Mar* — continuou Deudermont.

— Eu não fiz nada — Dunkin gritou, puxando a orelha.

— É conveniente que logo depois que você me informou que a presença de Drizzt a bordo do *Fada do Mar* estava impedindo quaisquer ataques de piratas, você organizou para tirar Drizzt de nosso navio — disse Deudermont.

— Eu quase fui morto por aquela emboscada! — Dunkin rugiu em protesto. — Se eu soubesse que os delinquentes estavam atrás de vocês, eu nunca teria remado para o porto.

Deudermont olhou para Drizzt.

— É verdade — admitiu o drow.

Deudermont parou por um momento, depois assentiu.

— Eu acredito na sua inocência — disse ele a Dunkin — e concordo em devolvê-lo a Mintarn depois de nossa jornada a Caerwich.

— Você vai me pegar de volta em Fenda do Vendaval, então — argumentou Dunkin, mas Deudermont balançou a cabeça.

— Muito longe — respondeu o capitão. — Nenhum dos meus tripulantes vai desembarcar em Fenda do Vendaval. E agora que devo retornar a Mintarn, voltarei de Caerwich por uma rota ao norte, passando ao norte das Munshaes.

— Então deixe-me ir a Fenda do Vendaval e encontrarei uma maneira de encontrá-lo em uma cidade ao norte das Munshaes — ofereceu Dunkin.

— Qual cidade do norte? — perguntou Deudermont. Dunkin não tinha uma resposta.

— Se você deseja sair, pode descer em Fenda do Vendaval — disse Deudermont. — Mas não posso garantir sua passagem de volta para Mintarn de lá.

Com isso, Deudermont se virou e caminhou até sua cabine. Ele entrou sem olhar para trás, deixando um Dunkin frustrado de pé com os ombros caídos perto do leme.

— Com seu conhecimento sobre Caerwich, você será um grande trunfo para nós — disse Drizzt ao homem, dando um tapinha no ombro dele. — Sua presença seria apreciada.

— Ah, venha junto então — acrescentou Cattibrie. — Você encontrará um pouco de aventura e um pouco de amizade. O que mais você poderia querer?

Drizzt e Cattibrie se afastaram, trocando sorrisos esperançosos.

— Eu também sou novo nisso — Harkle Harpell ofereceu a Dunkin. — Mas tenho certeza de que será divertido — sorrindo e balançando a cabeça estupidamente, o mago com covinhas se afastou.

Dunkin se moveu para o parapeito, balançando a cabeça. Ele gostava do *Fada do Mar*, tinha que admitir. Órfão muito jovem, Dunkin havia ido para o mar quando menino e passou a maior parte de seus próximos vinte anos como ajudante em navios piratas, trabalhando entre os delinquentes mais implacáveis da Costa da Espada. Nunca ele tinha visto um navio tão cheio de camaradagem, e sua fuga da emboscada pirata em Mintarn tinha sido positivamente emocionante.

Ele não tinha sido nada além de um tolo reclamão nos últimos dias, e Deudermont tinha que saber de seu passado, ou pelo menos suspeitar que Dunkin havia feito alguma pirataria em sua época. No entanto, o capitão não o estava tratando como um prisioneiro, e pelas palavras do drow, eles realmente queriam que ele fosse junto para Caerwich.

Dunkin inclinou-se sobre o parapeito, notou um grupo de golfinhos-roaz dançando nas ondas da proa e se perdeu em pensamentos.



— Você está pensando neles de novo — veio uma voz por trás do anão mal-humorado. Era a voz de Regis, a voz de um amigo.

Bruenor não respondeu. Ele estava em um ponto alto ao longo da borda do vale dos anões, a seis quilômetros e meio ao sul do Sepulcro de Kelvin, um lugar conhecido como Elevado de Bruenor. Este era o lugar de reflexão do rei anão. Embora essa coluna de pedras empilhadas não estivesse bem acima da tundra plana, e sim a apenas quatro metros e meio de altura, toda vez que ele subia a trilha íngreme e estreita, parecia a Bruenor que ele estava ascendendo às próprias estrelas.

Regis bufava e arfava enquanto subia os últimos seis metros da trilha para ficar ao lado de seu amigo barbudo.

— Eu amo como fica aqui em cima à noite — observou o halfling. — Mas

não haverá muita noite mês que vem! — ele continuou feliz, tentando trazer um sorriso para o rosto de Bruenor. Sua observação era verdadeira. Muito, muito ao norte, os dias de verão de Vale do Vento Gélido eram realmente longos, mas apenas algumas horas de sol enfeitavam o céu de inverno.

— Não muito tempo aqui em cima — concordou Bruenor. — Tempo que eu quero passar sozinho. — Ele se virou para Regis enquanto falava, e mesmo na escuridão, o halfling podia distinguir o rosto carrancudo.

Regis sabia a verdade por trás dessa expressão. Bruenor era mais latido do que mordida.

— Você não ficaria feliz aqui sozinho — respondeu o halfling. — Você pensaria em Drizzt e Cattibrie, e sentiria falta deles tanto quanto eu, e então você seria um verdadeiro yeti rosnando pela manhã. Eu não posso lidar com isso, é claro — disse o halfling, balançando um dedo no ar. — Na verdade, uma dezena de anões me implorou para vir aqui e manter sua alegria.

Bruenor bufou, mas não teve uma resposta razoável. Ele se afastou de Regis, principalmente porque não queria que o halfling visse a sugestão de um sorriso subindo pelos cantos de sua boca. Nos seis anos desde que Drizzt e Cattibrie haviam ido embora, Regis se tornara o amigo mais próximo de Bruenor, embora uma certa sacerdotisa anã chamada Metriz Rasgagarra estivesse quase o tempo todo ao lado de Bruenor, em particular nos últimos tempos. Sussurros risonhos falavam de um vínculo mais próximo entre o rei anão e a anã.

Mas era Regis quem conhecia Bruenor melhor, Regis que tinha vindo aqui quando, Bruenor tinha que admitir, ele realmente precisava da companhia. Desde o retorno a Vale do Vento Gélido, Drizzt e Cattibrie estavam na mente do velho anão quase sempre. As únicas coisas que salvaram Bruenor de cair em uma profunda depressão foram o grande volume de trabalho na tentativa de reabrir as minas anãs, e Regis, sempre lá, sempre sorrindo, sempre garantindo a Bruenor que Drizzt e Cattibrie voltariam para ele.

— Onde você acha que estão? — Regis perguntou depois de um longo momento de silêncio.

Bruenor sorriu e deu de ombros, olhando para o sul e para o oeste, e não para o halfling.

— Lá fora — foi tudo o que ele respondeu.

— Lá fora — Regis ecoou. — Drizzt e Cattibrie. E você sente falta deles, assim como eu — o halfling se aproximou e colocou a mão no ombro musculoso de Bruenor. — E eu sei que você sente falta da gata — disse Regis, mais uma vez tirando o anão de pensamentos sombrios.

Bruenor olhou para ele e não pôde deixar de sorrir. A menção de Guenhwyvar lembrou Bruenor não apenas de todo o conflito entre ele e a pantera, mas também que Drizzt e Cattibrie, seus dois queridos amigos, não estavam sozinhos e eram mais do que capazes de cuidar de si mesmos.

O anão e o halfling permaneceram de pé por muito tempo naquela noite, em silêncio, ouvindo o vento sem fim que nomeava o vale e sentindo-se como se

estivessem entre as estrelas.



A coleta de suprimentos foi bem em Fenda do Vendaval e o *Fada do Mar*, totalmente provisionado e reparado, zarpou e logo deixou as Munshaes para trás.

Os ventos diminuíram muito, porém, a apenas um dia da costa oeste das Munshaes. Eles estavam no mar aberto sem terra à vista.

A escuna não podia ser completamente acalmada, não com Robillard a bordo. Mas ainda assim, os poderes do mago eram limitados. Ele não conseguia manter as velas cheias de vento por muito tempo e se contentou com uma vibração contínua que movia o navio lentamente.

Assim, os dias passaram, sem intercorrências e quentes, com o *Fada do Mar* flutuando no oceano, rangendo e se balançando. Deudermont ordenou racionamento rigoroso três dias depois de saírem de Fenda do Vendaval, tanto para retardar os incidentes crescentes de enjoo quanto para preservar os estoques de alimentos. Pelo menos a tripulação não estava preocupada com piratas. Poucos navios iam tão longe, com certeza nenhum navio mercante ou de carga, nada lucrativo o suficiente para manter um pirata feliz.

Os únicos inimigos eram o enjoo, as queimaduras solares e o tédio de dias e dias de nada além da água plana.

Eles encontraram alguma emoção no quinto dia. Drizzt, na viga dianteira, viu uma barbatana de cauda, a barbatana dorsal de um enorme tubarão, correndo paralela à escuna. O drow gritou para Waillan, que estava no cesto da gávea naquele momento.

— Seis metros! — o jovem gritou de volta para baixo, pois de seu alto ponto de vista, ele podia distinguir a sombra do grande peixe.

Toda a tripulação veio ao convés, gritando animada, pegando arpões. Qualquer pensamento que eles pudessem ter de lançar o peixe dissolveu-se em um medo compreensível, enquanto Waillan continuava a gritar números, pois todos perceberam que o tubarão não estava sozinho. As contagens variavam — muitas das barbatanas dorsais eram difíceis de detectar em meio à água repentinamente agitada — mas a estimativa de Waillan, sem dúvida a mais precisa, colocou o grupo em centenas. Várias centenas! E muitos deles eram quase tão grandes quanto o que Drizzt havia visto. Palavras de entusiasmo foram logo substituídas por orações.

O grupo de tubarões ficou com o *Fada do Mar* durante todo o dia e noite. Deudermont percebeu que os tubarões não sabiam o que fazer com o navio e, embora ninguém externasse, todos estavam pensando na mesma coisa, esperando que os peixes vorazes não confundissem o *Fada do Mar* com uma baleia.

Na manhã seguinte, os tubarões haviam desaparecido, tão repentina e inexplicavelmente quanto tinham chegado. Drizzt passou a maior parte da manhã andando pelos parapeitos do navio, subindo o mastro principal até o cesto

da gávea algumas vezes. Os tubarões se foram, apenas se foram.

— Eles não estão nos seguindo — Cattibrie comentou no final daquela manhã, encontrando Drizzt quando ele desceu do mastro de um dos seus passeios às alturas. — Nunca se guiaram por nós. Com toda certeza, estão se movendo de maneiras que eles sabem, mas nós não.

Parecia a Drizzt uma verdade simples, um lembrete claro de quão desconhecido o mundo ao seu redor era de fato, mesmo para aqueles, como Deudermont, que passaram a maior parte de suas vidas no mar. Este mundo aquático, e as grandes criaturas que o habitavam, se moviam em ritmos que ele nunca poderia entender de verdade. Essa percepção, junto com o fato de que o horizonte de todos os ângulos não era nada além de água plana, lembrou a Drizzt de quão pequenos eles realmente eram, de quão esmagadora a natureza poderia ser.

Apesar de todo o seu treinamento, apesar de todas as suas armas de qualidade, apesar de todo o seu coração guerreiro, o ranger era uma coisa minúscula, um mero pontinho em uma tapeçaria verde-azulada.

Drizzt achou essa ideia inquietante e reconfortante ao mesmo tempo. Ele era uma coisa pequena, uma coisa insignificante, uma única andorinha para os peixes que tinham acompanhado com facilidade o *Fada do Mar*. E, no entanto, ele fazia parte de algo muito maior, uma única peça em um mosaico muito maior do que sua imaginação poderia compreender.

Ele envolveu um braço confortavelmente no ombro de Cattibrie, conectou-se à peça que complementava a sua, e ela se inclinou contra ele.



Os ventos aumentaram no dia seguinte, e a escuna correu, para a alegria de todos os tripulantes. A felicidade de Robillard desapareceu logo depois, porém. O mago tinha magias para prever o tempo que viria a seguir, e ele informou Deudermont que os novos ventos eram os precursores de uma tempestade substancial.

O que eles poderiam fazer? Não havia portos nas proximidades, nenhuma terra, e então Deudermont ordenou que tudo fosse preso o melhor possível.

O que se seguiu foi uma das piores noites da vida de Cattibrie. Era pior do que qualquer tempestade que alguém a bordo da escuna já havia sofrido. Deudermont e os quarenta tripulantes se amontoaram abaixo do convés enquanto o *Fada do Mar* enfrentava a tempestade, o longo e esguio navio se agitando em descontrole, quase virando mais de uma vez.

Robillard e Harkle trabalharam freneticamente. Robillard estava no convés durante a maior parte da tempestade, às vezes tendo que se esconder na parte de baixo e observar o convés através de um olho mágico e desencarnado. Durante todo o tempo, ele conjurou magias para tentar conter os ventos ferozes. Harkle, com Guenhwyvar e um punhado de tripulantes ao lado dele, corria de quatro no

porão mais baixo, esquivando-se de ratos e mudando caixas de alimentos de lugar enquanto inspecionavam o casco. O Harpell tinha um feitiço para manter a área bem iluminada, e outros que poderiam ampliar a madeira para selar rachaduras. Os tripulantes carregavam metros e metros de corda alcatroados que eles martelavam entre quaisquer tábuas que vazassem.

Cattibrie estava enjoada demais para se mexer — assim como muitos outros. O balanço ficou tão ruim em um ponto que muitos da tripulação tiveram que se amarrar para evitar quicar nas paredes ou esmagar uns aos outros. O pobre Dunkin levou a pior. Em um rolamento particularmente ruim, o homem pequeno, alcançando na hora certa um comprimento de corda oferecido, voou de cabeça e bateu em uma viga com tanta violência que deslocou um ombro e quebrou o pulso.

Não houve sono naquela noite a bordo do *Fada do Mar*.

O navio estava indo demais a estibordo na manhã seguinte, mas ele ainda estava flutuando e a tempestade havia passado sem uma única vida perdida. A tripulação, aqueles que conseguiam, trabalhou durante a manhã, tentando levantar uma única vela.

Por volta do meio-dia, Cattibrie chamou do cesto da gávea, relatando que o ar estava repleto de pássaros a norte e a oeste. Deudermont deu um suspiro profundo de alívio. Ele temia que a tempestade os tivesse desviado do curso e que eles não conseguissem se recuperar a tempo de entrar nas Pedras das Gaivotas, as últimas ilhas mapeadas no caminho para Caerwich. Na verdade, eles estavam bem ao sul de seu curso pretendido, e tiveram que trabalhar freneticamente, em particular os pobres Robillard e Harkle. Ambos os magos tinham grandes olheiras sob os olhos que mostravam sua exaustão pela tensão física e mágica.

De alguma forma, o *Fada do Mar* conseguiu virar o suficiente para chegar às rochas. O lugar tinha um nome apropriado. As Pedras das Gaivotas não eram mais do que uma série de pedras estéreis, a maioria menores que o *Fada do Mar*, muitas grandes o suficiente para apenas dois ou três homens ficarem de pé. Algumas das rochas eram substanciais, uma com cerca de um quilômetro e meio de diâmetro, mas mesmo essas grandes eram mais brancas do que cinzas, espessas de guano. Quando o *Fada do Mar* se aproximou do aglomerado, milhares e milhares de gaivotas, uma verdadeira nuvem delas, esvoaçaram no ar ao seu redor, gritando furiosamente com a intrusão em seus domínios.

Deudermont encontrou uma pequena entrada onde a água estava mais calma, onde os reparos poderiam ser feitos em paz e onde cada um dos tripulantes poderia se afastar em turnos do navio, para acalmar seus estômagos agitados, pelo menos.

Mais tarde naquele dia, no ponto mais alto das Pedras das Gaivotas, talvez quatro metros e meio acima do nível do mar, Deudermont estava com Drizzt e Cattibrie. O capitão estava olhando para o sul usando a luneta, embora ele obviamente esperasse encontrar nada além de água.

Levou quase duas semanas para cobrir os oitocentos quilômetros do esporão mais ocidental das Munshaes até as Pedras das Gaivotas, quase o dobro do tempo

que Deudermont esperava. Ainda assim, o capitão permaneceu confiante de que as provisões seriam mantidas e eles encontrariam o caminho para Caerwich. Nada havia sido dito sobre a ilha desde que o *Fada do Mar* havia saído de Fenda do Vendaval. Nada às claras, pelo menos, pois Drizzt tinha ouvido os sussurros nervosos de muitos da tripulação, falando de fantasmas e coisas do gênero.

— Oitocentos atrás de nós e oitocentos para cobrir — disse Deudermont, com a luneta nos olhos e o olhar para o sul e o oeste. — Há uma ilha não muito ao sul daqui, onde podemos obter mais provisões.

— Precisamos delas? — perguntou Drizzt.

— Não se fizemos uma boa velocidade para Caerwich e boa velocidade no retorno — respondeu Deudermont.

— No que você está pensando, então? — perguntou Cattibrie.

— Estou cansado de atrasos e cansado da jornada — respondeu Deudermont.

— Isso é porque você está com medo do que está no fim dela — Cattibrie raciocinou sem rodeios. — Quem sabe o que vamos encontrar em Caerwich, se é que há uma Caerwich?

— Ela existe — insistiu o capitão.

— Sempre podemos parar nesta outra ilha em nosso retorno — ofereceu Drizzt. — Sem dúvidas temos provisões suficientes para chegar a Caerwich.

Deudermont assentiu. Eles iriam direto para Caerwich, então, a última etapa de sua jornada. O capitão conhecia as estrelas — isso era tudo o que ele teria disponível para levá-lo das Pedras das Gaivotas para Caerwich. Ele esperava que o mapa que Tarnheel havia fornecido fosse preciso.

Ele esperava que Caerwich existisse de fato.

E ainda assim, uma parte dele esperava que não.

CAPÍTULO 9



Caerwich

— **Q**UÃO PEQUENA É ESTA ILHA DE CAERWICH? — perguntou Cattibrie a Deudermont. Outra semana de navegação havia se passado, desta vez sem acontecer nada. Outra semana de vazio, de solidão, embora a escuna tivesse uma tripulação completa e houvesse poucos lugares onde alguém pudesse estar fora da vista de todos os outros. Essa era a questão com o oceano, você nunca estava fisicamente sozinho, mas todo mundo parecia distante. Cattibrie e Drizzt passaram horas juntos, apenas parados e observando, cada um perdido, flutuando nas ondas daquele cobertor azul, juntos e ainda assim tão sozinhos.

— Alguns quilômetros quadrados — respondeu o capitão distraído, como se a resposta fosse um reflexo automático.

— E você acha que vai encontrá-la? — um tom afiado e inconfundível apareceu na voz da mulher, atraindo um olhar preguiçoso de Drizzt, bem como de Deudermont.

— Encontramos as Pedras das Gaivotas — lembrou Drizzt a Cattibrie, tentando melhorar seu humor, embora ele também estivesse ganhando aquele tom inconfundível de irritação em sua voz. — Elas não são muito maiores.

— Bah, todos conhecem as Pedras — respondeu Cattibrie. — Uma corrida reta para o oeste.

— Sabemos onde estamos e para onde devemos ir — insistiu Deudermont. — Há também o mapa. Não estamos navegando às cegas. — Cattibrie olhou por cima do ombro e fez uma careta para Dunkin, o fornecedor do mapa, que estava trabalhando duro esfregando o convés de popa. A expressão azeda da mulher por si só respondeu à afirmação de Deudermont, disse ao capitão o quão confiável ela acreditava que o mapa poderia ser. — E os magos têm novos olhos que veem longe — disse Deudermont.

É verdade, Cattibrie percebeu, embora se perguntasse quão confiáveis os

“olhos” em questão poderiam ser. Harkle e Robillard pegaram alguns pássaros das Pedras das Gaivotas e alegaram que podiam se comunicar com eles através do uso de sua magia. As gaivotas ajudariam, declararam os dois magos, e todos os dias, elas voavam livres, e então relatavam suas descobertas. Cattibrie não tinha pensado muito sobre os magos e, na verdade, todos, exceto dois dos dez pássaros que haviam pegado, não haviam retornado ao *Fada do Mar*. Cattibrie percebeu que fosse provável que os pássaros tivessem voado de volta para as Pedras das Gaivotas, provavelmente rindo dos magos desajeitados por todo o caminho.

— O mapa é tudo o que temos desde que deixamos Mintarn — disse Drizzt com suavidade, tentando apagar os medos da jovem e a raiva que estava clara em suas feições claras e queimadas de sol. Ele simpatizava com Cattibrie, porque ele estava compartilhando desses pensamentos negativos. Todos sabiam das probabilidades e, até agora, a jornada não tinha sido tão ruim, pelo menos não tão ruim quanto poderia ter sido. Eles haviam ficado fora por várias semanas, a maior parte do tempo em mar aberto, mas não perderam um único tripulante e seus estoques, embora baixos, permaneciam suficientes. “Agradeça a Guenhwyvar e Harkle por isso”, pensou Drizzt com um sorriso, pois a pantera e o mago haviam limpadado o navio da maior parte de seus ratos irritantes logo depois de partirem de Fenda do Vendaval.

Mas ainda assim, apesar do entendimento lógico de que a jornada estava em curso e indo bem, Drizzt não pôde evitar as ondas de raiva que surgiam nele. Tinha a ver com o oceano, ele percebeu, o tédio e a solidão. Era verdade que o drow adorava velejar, adorava correr nas ondas, mas muito tempo no oceano, muito tempo olhando para o vazio mais profundo do que poderia ser encontrado em todo o mundo, agitava seus nervos.

Cattibrie se afastou, murmurando. Drizzt olhou para Deudermont, e o sorriso do capitão experiente aliviou o drow de uma boa medida de sua preocupação.

— Eu já vi isso antes — disse Deudermont com calma para ele. — Ela vai relaxar assim que avistarmos Mintarn, ou assim que tomarmos a decisão de voltar para o leste.

— Você faria isso? — perguntou Drizzt. — Você abandonaria as palavras do doppleganger?

Deudermont refletiu intensamente.

— Eu vim aqui porque acredito que seja o meu destino — respondeu ele. — Seja qual for o perigo que agora me persegue, desejo enfrentá-lo de cabeça erguida e com os olhos bem abertos. Mas não vou arriscar minha tripulação mais do que é necessário. Se nossos estoques de alimentos ficarem reduzidos demais para continuar com segurança, voltaremos.

— E quanto ao doppleganger? — perguntou Drizzt.

— Meus inimigos me encontraram uma vez — respondeu Deudermont casualmente, de fato o homem era uma rocha para Drizzt e para toda a tripulação, algo sólido para se segurar em um mar de vazio. — Eles vão me

encontrar outra vez.

— E estaremos esperando. — Drizzt assegurou a ele.



Como se viu, a espera, pelo menos para Caerwich, não foi longa. Menos de uma hora depois da conversa, Harkle Harpell saiu dos aposentos particulares de Deudermont batendo palmas animado.

Deudermont foi o primeiro a chegar até ele, seguido de perto por uma dezena de tripulantes ansiosos. Drizzt, em seu local habitual na viga dianteira, veio até o parapeito do passadiço sobre o convés para inspecionar a reunião. Ele percebeu o que estava acontecendo imediatamente, e olhou para cima, para Cattibrie, que estava olhando atenta do cesto da gávea.

— Oh, que belo pássaro é o meu Reggie! — Harkle sorria alegre.

— Reggie? — Deudermont, e vários outros nas proximidades, perguntaram.

— Apelido de Regweld, um mago tão bom! Ele misturou um sapo com um cavalo, e não é uma tarefa fácil! Pula-poça, era como ele a chamava. Ou foi Pulario? Ou talvez...

— Harkle — disse Deudermont ríspido, com seu tom arrancando o mago de sua confusão desconexa.

— Ah, é claro — balbuciou Harkle. — Sim, sim, onde eu estava? Oh, sim, eu estava falando sobre Regweld. Que bom homem. Um bom homem. Ele lutou com bravura no Vale do Guardião, assim dizem as histórias. Houve uma vez...

— Harkle! — agora, não havia coerção sutil no tom de Deudermont, apenas hostilidade aberta.

— O quê? — o mago perguntou em tom inocente.

— A maldita gaivota — rosnou Deudermont. — O que você encontrou?

— Ah, sim! — respondeu Harkle, batendo palmas. — O pássaro, o pássaro. Reggie. Sim, sim, belo pássaro. O voo mais rápido do grupo.

— Harkle! — uma série de vozes rugiram em uníssono.

— Encontramos uma ilha — veio uma resposta atrás do Harpell agitado. Robillard subiu no convés e parecia um pouco entediado. — O pássaro voltou agora tagarelando sobre uma ilha. Em frente e a bombordo, e não tão longe.

— E quão grande ela é? — perguntou Deudermont.

Robillard deu de ombros e riu.

— Todas as ilhas são grandes quando vistas pelos olhos de uma gaivota — respondeu ele. — Pode ser uma rocha, ou pode ser um continente.

— Ou até mesmo uma baleia — acrescentou Harkle.

Não importava. Se o pássaro tinha mesmo avistado uma ilha aqui, onde o mapa indicava que Caerwich deveria estar, então só poderia ser Caerwich!

— Você e Dunkin — disse Deudermont a Robillard, e ele apontou para o leme. — Levem-nos até lá.

— E Reggie — Harkle acrescentou alegre, apontando para a gaiivota, que estava empoleirada na ponta do mastro principal, logo acima da cabeça de Cattibrie.

Drizzt viu um problema em potencial se formando, dada a posição do pássaro, o humor azedo da mulher e o fato de que ela estava com o arco. Felizmente, porém, o pássaro voou a pedido de Harkle sem deixar nenhum presente para trás.

Se não fosse por aquele pássaro, o *Fada do Mar* teria navegado bem além de Caerwich, a menos de oitocentos metros do lugar, sem nunca o ter avistado. A ilha era circular, assemelhando-se a um cone baixo, e tinha apenas algumas centenas de metros de diâmetro. Estava perpetuamente envolta em uma névoa azulada que parecia apenas mais uma ondulação no mar a uma curta distância.

Quando a escuna se aproximou daquela névoa, flutuando silenciosa a meia vela, o vento ficou mais frio e o sol parecia de alguma forma menos substancial. Deudermont fez um círculo completo ao redor da ilha, mas não encontrou nenhum lugar notável em particular, nem qualquer área que promettesse uma atracação fácil.

De volta ao seu lugar original, Deudermont pegou o leme de Dunkin e virou o *Fada do Mar* direto para Caerwich, deslizando-o devagar para a névoa.

— Vento fantasma — observou Dunkin com nervosismo, estremecendo ante o frio repentino. — É um lugar assombrado, eu estou dizendo. — O homenzinho pequeno puxou sua orelha ferozmente, de repente desejando que tivesse saído da escuna em Fenda do Vendaval. A outra orelha de Dunkin também foi puxada, mas não por sua própria mão. Ele se virou para ver Drizzt Do'Urden, o olhando nos olhos. Eles tinham mais ou menos a mesma altura, com estruturas semelhantes, embora os músculos de Drizzt fossem muito mais torneados. Mas naquele momento, Drizzt parecia muito mais alto para o pobre Dunkin e muito mais imponente.

— Bruxa fantas... — Dunkin começou a dizer, mas Drizzt colocou um dedo em seus lábios para silenciá-lo.

Dunkin se inclinou pesadamente no parapeito e ficou em silêncio.

Deudermont ordenou que as velas baixassem ainda mais e deixou a escuna a uma crescente deriva. A névoa ficou espessa sobre eles e algo sobre a forma como o navio estava respondendo, algo sobre o fluxo da água abaixo deles, disse ao capitão para ser cauteloso. Ele chamou Cattibrie, mas ela não tinha respostas para ele, mais engolida pela névoa ofuscante do que ele.

Deudermont acenou com a cabeça para Drizzt, que correu para a viga dianteira e se agachou, marcando seu caminho. O drow viu algo um momento depois, e seus olhos se arregalaram.

Uma viga estava saindo da água, apenas cinquenta metros à frente deles.

Drizzt olhou curioso por apenas um instante, depois o reconheceu pelo que era: o topo do mastro de um navio.

— Pare o navio! — ele berrou.

Robillard estava em sua conjuração antes de Deudermont concordar em prestar atender ao aviso. O mago enviou sua energia direto à frente do *Fada do Mar*, e trouxe uma onda de água que interrompeu o impulso do navio. Desceram as velas do *Fada do Mar* e a âncora com um respingar que parecia ecoar como uma ameaça sobre os conveses por muitos segundos.

— Quão profundo? — Deudermont perguntou aos tripulantes que manejavam a âncora. A corrente era marcada em intervalos, permitindo que medissem a profundidade quando jogavam a âncora.

— Trinta metros — um deles gritou de volta um momento depois. Drizzt se juntou ao capitão ao leme.

— Um recife, eu acho — disse o drow, explicando seu grito pedindo por uma parada. — Há um casco na água à nossa frente a apenas dois navios de distância. Totalmente afundado, exceto pela ponta do mastro, mas de pé. Algo o derrubou bem rápido.

— Arrancou o fundo dele — raciocinou Robillard.

— Imagino que estejamos a algumas centenas de metros da praia — disse Deudermont, olhando de forma intensa para a névoa. Ele olhou para a popa. O *Fada do Mar* carregava dois pequenos barcos a remo, um pendurado em cada lado do convés de popa.

— Poderíamos circular de novo — observou Robillard, vendo aonde o raciocínio do capitão estava indo. — Talvez encontremos um lugar bom para aportar.

— Não vou arriscar meu navio — respondeu Deudermont. — Vamos entrar usando o barco a remo — ele decidiu. Ele olhou para um grupo de tripulantes próximos. — Soltem um — instruiu.

Vinte minutos depois, Deudermont, Drizzt, Cattibrie, os dois magos, Waillan Micanty e um Dunkin muito relutante e muito assustado se afastaram do *Fada do Mar*, enchendo tanto o barco a remo que sua borda mal estava um palmo acima da água escura. Deudermont havia deixado instruções específicas para aqueles que permaneciam no *Fada do Mar*. A tripulação deveria se afastar da névoa cerca de novecentos metros e esperar por seu retorno. Se eles não tivessem retornado à noite, o *Fada do Mar* deveria se afastar da ilha, fazendo uma última passagem em Caerwich ao meio-dia do dia seguinte.

Depois disso, se o barco a remo não tivesse sido visto, deveriam navegar para casa.

Os sete se afastaram do *Fada do Mar*, com Dunkin e Waillan nos remos e Cattibrie espiando a proa, esperando encontrar um recife a qualquer momento. Mais atrás, Drizzt se ajoelhou ao lado de Deudermont, pronto para apontar o mastro que havia visto.

Drizzt não conseguiu encontrá-lo.

— Sem recife — disse Cattibrie pela frente. — Águas boas e profundas, ao que parece. Ela olhou para Drizzt e em especial para Deudermont. — Você poderia ter levado o navio até a maldita praia — disse ela.

Deudermont olhou para o drow, que estava examinando a névoa intensamente, imaginando para onde aquele mastro havia ido. Ele estava prestes a reafirmar o que havia visto quando o barco a remo balançou de repente, e seu fundo raspou nas rochas de um recife afiado.

Eles bateram e pararam. Eles poderiam ter ficado presos lá em cima, mas um feitiço de Robillard fez os dois magos, Deudermont e Cattibrie flutuarem acima das tábuas rangendo do barco, enquanto Drizzt, Dunkin e Waillan removeram o barco com cuidado, agora mais leve.

— Até a praia? — Drizzt comentou com Cattibrie.

— Não estava lá! — a jovem insistiu. Cattibrie tinha sido uma vigia por mais de cinco anos, e tinha a reputação de ter os melhores olhos na Costa da Espada. Então, como, ela se perguntou, tinha deixado passar um recife tão óbvio, em especial quando estava procurando exatamente isso?

Alguns momentos depois, Harkle, na popa do barco a remo, deu um grito assustado e os outros se viraram para ver o mastro de um navio saindo da água ao lado do mago sentado.

Agora os outros, especialmente Drizzt, estavam tendo as mesmas dúvidas que Cattibrie. Eles tinham quase atropelado aquele mastro, então por que não o viram?

Dunkin puxou sua própria orelha com força.

— Um truque do nevoeiro — disse Deudermont com calma. — Vamos dar uma volta ao redor desse mastro. O comando pegou os outros de surpresa. Dunkin balançou a cabeça, mas Waillan deu um tapa no ombro dele.

— Reme — ordenou Waillan. — Você ouviu o capitão.

Cattibrie ficou pendurada ao lado do barco a remo, curiosa para entender mais sobre o naufrágio, mas a névoa refletia na água, fazendo-a olhar para um véu cinza cujos segredos ela não conseguia penetrar. Por fim, Deudermont desistiu de coletar qualquer informação ali e ordenou que Waillan e Dunkin fossem direto para a ilha.

No início, Dunkin assentiu ansioso, feliz por sair da água. Então, ao considerar seu destino, ele alternou seus puxões no remo com puxões na orelha.

A onda não era forte, mas a corrente era, e recuava contra o progresso escasso do barco a remo. A ilha logo estava à vista, mas parecia estar longe, um pouco além de seu alcance, por vários momentos.

— Mais forte! — Deudermont ordenou a seus remadores, embora soubessem que estavam fazendo exatamente isso, e estivessem tão ansiosos quanto ele para acabar com isso. Finalmente, o capitão lançou um olhar de queixa para Robillard, e o mago, depois de um suspiro resignado, enfiou a mão nos bolsos profundos, procurando os componentes para um feitiço útil.

Ainda na frente, Cattibrie olhou com força através da névoa, estudando a praia branca em busca de algum sinal de habitantes. Não era bom. A ilha estava muito longe, dada a névoa espessa. A jovem olhou para baixo, para a água escura.

Ela viu velas.

O rosto de Cattibrie se contorceu em confusão. Ela olhou para cima e esfregou os olhos, depois olhou de volta para a água.

Velas. Não poderia haver engano quanto a isso. Velas... debaixo d'água.

Curiosa, a mulher se abaixou e olhou mais de perto, enfim percebendo uma forma segurando a luz mais próxima.

Cattibrie recuou, ofegante.

— Os mortos — disse ela, embora não conseguisse mais do que sussurrar. Seus movimentos bruscos por si só chamaram a atenção dos outros, e então ela se levantou, enquanto uma mão inchada e enegrecida agarrava a borda do barco a remo.

Dunkin, olhando apenas para Cattibrie, gritou quando ela sacou sua espada. Drizzt se levantou e se esforçou para passar pelos dois remadores.

Cattibrie viu o topo da cabeça do fantasma sair da água. Um rosto horrível e esquelético subiu para o lado do barco.

Khazid'hea desceu com força, atingindo nada além da borda do barco e atravessando a tábua até que estivesse no nível da água.

— O que você está fazendo? — gritou Dunkin. Drizzt, ao lado de Cattibrie, se perguntou a mesma coisa. Não havia sinal de nenhum fantasma, havia apenas a espada de Cattibrie fincada fundo na tábua do barco a remo.

— Nos tire daqui! — Cattibrie gritou de volta. — Nos tire daqui!

Drizzt olhou para ela intensamente, depois olhou ao redor.

— Velas? — ele perguntou, notando as estranhas luzes aquosas.

Essa simples palavra provocou medo em Deudermont, Robillard, Waillan e Dunkin, todos marinheiros, que conheciam as histórias de fantasmas do mar, à espreita sob as ondas, com seus corpos inchados marcados por velas fantasmagóricas.

— Que lindo! — disse um Harkle alheio, olhando para o mar.

— Leve-nos à praia! — gritou Deudermont, mas ele não precisava ter se incomodado, pois Waillan e Dunkin estavam remando com toda a sua força.

Robillard estava profundamente envolvido em sua conjuração. Ele convocou uma onda logo atrás da pequena embarcação e o barco a remo foi levantado e enviado em alta velocidade em direção à costa. O solavanco da onda repentina derrubou Cattibrie no convés e quase jogou Drizzt direto na água.

Harkle, fascinado pelas velas, não teve tanta sorte. Quando a onda atingiu o topo, passando pela linha da maré, ele caiu.

O barco a remo disparou à frente, deslizando com força para a praia.

A dez metros da costa, um Harkle encharcado se levantou. Uma dezena de formas grotescas e inchadas se ergueram ao redor dele.

— Oh, olá... — o amigável Harpell começou, e então seus olhos se arregalaram e quase rolaram de suas órbitas. — Aaaaaaahhhhhh!!! — gritou Harkle, correndo através das ondas e da corrente e em direção à costa.

Cattibrie já estava de pé e em posição, levantando Taulmaril e posicionando uma flecha. Ela mirou rápido e soltou a corda.

Harkle gritou outra vez quando a flecha passou por ele. Então ele ouviu o baque doentio e o borrito quando um cadáver animado atingiu a água, e entendeu que ele não era o alvo da mulher.

Outra flecha seguiu de perto, eliminando o zumbi mais próximo. Harkle, quando chegou a águas mais rasas, se libertou das algas e logo se distanciou dos outros monstros. Ele acabara de sair da água, colocando alguns metros de areia úmida atrás dele, quando ouviu o rugido das chamas e olhou para trás para ver uma cortina de fogo que o separava da água e dos zumbis.

Ele correu o resto do caminho até a praia para se juntar aos outros seis pelo barco a remo e expressou seus agradecimentos a Robillard, sacudindo o mago com tanta força que quebrou a concentração do homem.

A cortina de fogo de bloqueio caiu. Onde havia dez zumbis, agora havia vinte, e mais estavam subindo da água e das algas.

— Muito bem — disse Robillard ríspido.

Cattibrie disparou de novo, explodindo outro zumbi.

Robillard balançou os dedos de uma mão e um raio de energia verde irrompeu de cada um deles, subindo pela praia. Três atingiram um zumbi em rápida sucessão, fazendo-o cair na água. Dois passaram correndo, queimando o próximo monstro na fila e também o derrubando.

— Não muito criativo — observou Harkle.

Robillard fez uma careta para ele.

— Você pode fazer melhor?

Harkle estalou os dedos indignado, e então o desafio começou.

Drizt e os outros recuaram, com armas em prontidão, mas sendo espertos o suficiente para não atacar seus inimigos enquanto a magia estava a toda. Mesmo Cattibrie, depois de mais alguns tiros, abaixou o arco, dando aos conjuradores competidores o centro do palco.

— Um encantador de serpentes de Calimshan me ensinou isso — proclamou Harkle. Ele jogou um pouco de barbante no ar e entoou com uma voz estridente e aguda. Uma linha de algas ganhou vida ao seu chamado, levantou-se como uma serpente e imediatamente se envolveu no zumbi mais próximo, puxando a coisa para baixo sob as ondas.

Harkle abriu um largo sorriso.

Robillard bufou de um jeito irônico.

— Só um? — ele perguntou, e se lançou no meio de outro feitiço, girando, dançando e jogando flocos de metal no ar. Então ele parou e deu um giro poderoso, lançando uma mão em direção à costa. Fragmentos de metal brilhante e ardente voaram, ganharam um impulso próprio e lançaram uma barragem para o meio dos zumbis. Vários foram atingidos, os metais inflamados agarrados a eles com firmeza, queimando as algas e os restos de roupas, através da pele e dos ossos apodrecidos.

Um momento depois, um punhado dos horríveis zumbis caiu.

— Oh, simples evocação — Harkle repreendeu e respondeu ao feitiço de

Robillard puxando uma pequena haste de metal e apontando-a para a água.

Segundos depois, um relâmpago explodiu. Harkle apontou para a água e o relâmpago a acertou, se espalhando em um padrão circular, engolindo muitos monstros.

Que estranha, até engraçada, essa visão parecia! Os cabelos de zumbi se arrepiaram e as coisas rígidas começaram uma dança estranha e saltitante, girando em círculos completos, rolando de um lado para o outro antes de cair sob as ondas.

Quando acabou, as fileiras de zumbis foram cortadas ao meio, embora mais estivessem subindo sem parar ao longo da praia.

Harkle abriu outro largo sorriso e estalou os dedos mais uma vez.

— Simples evocação — observou ele.

— De fato — murmurou Robillard.

Cattibrie havia aliviado a corda do arco a essa altura e estava sorrindo, em sincera diversão, enquanto olhava para seus companheiros. Mesmo Dunkin, tão aterrorizado um momento antes, parecia pronto para rir em voz alta com o espetáculo dos magos em batalha. Ao olhar para o par, Deudermont ficou feliz, pois temia que a visão de inimigos tão horríveis tivesse derrotado o coração de sua equipe para essa busca.

Era a vez de Robillard, e ele se concentrou em um único zumbi que havia saído da água e estava subindo pela praia. Ele não usou componentes materiais desta vez, apenas entoou com suavidade e acenou com os braços em movimentos específicos. Uma linha de fogo saiu de seu dedo indicador, alcançando o infeliz monstro alvo e depois envolvendo-o em chamas, uma exibição impressionante que consumiu por completo a criatura em apenas alguns momentos. Robillard, concentrando-se profundamente, então mudou a linha de fogo, queimando um segundo monstro.

— Churrasqueira — disse ele quando terminou a magia. — Um remanescente das obras de Agannazar.

Harkle bufou.

— Agannazar era um charlatão menor! — ele declarou, e Robillard fez uma careta.

Harkle enfiou a mão no bolso, puxando vários componentes.

— Dardo — explicou ele, levantando o item. — Ruibarbo em pó e o estômago de um víbora.

— Melf! — Robillard gritou alegre.

— Exato! — ecoou Harpell. — Esse sim era um mago!

— Eu conheço Melf! — disse Robillard.

Harkle gaguejou e parou sua conjuração.

— Quantos anos você tem? — perguntou.

— Eu conheço o trabalho de Melf — explicou Robillard.

— Ah — disse Harkle e ele voltou à conjuração.

Para provar seu ponto de vista, Robillard enfiou a mão no próprio bolso e puxou um punhado de contas que cheiravam a alcatrão de pinheiro. Harkle sentiu o aroma, mas prestou pouca atenção, pois estava no auge das runas finais de sua própria magia até então.

O dardo saiu da mão de Harkle, disparando na barriga do zumbi mais próximo. No mesmo instante começou a jorrar ácido, abrindo um buraco cada vez maior através da criatura. O zumbi agarrou inutilmente a ferida, até mesmo se abaixou como se quisesse espiar através de si mesmo.

Então ele caiu.

— Melf! — proclamou Harkle, mas se acalmou quando olhou para Robillard e viu minúsculos meteoros irrompendo da mão do mago, disparando para explodir mini-bolas de fogo entre as fileiras de zumbis.

— Melf ainda melhor — admitiu Harkle.

— Chega dessa tolice — disse o capitão Deudermont. — Podemos apenas correr para fora da praia. Eu duvido que eles vão nos perseguir.

A voz de Deudermont diminuiu quando ele percebeu que nenhum dos magos estava prestando muita atenção a ele.

— Nós não estamos no navio — foi tudo o que um Robillard indignado respondeu. Então, para Harkle, ele disse — Você admite a derrota?

— Eu ainda não comecei a explodir! — declarou o obstinado Harpell.

Ambos se lançaram em magias, entre as mais poderosas de seus repertórios consideráveis. Robillard puxou um pequeno balde e uma pá, enquanto Harkle sacou uma luva de pele de cobra e uma unha longa e pintada.

Robillard conjurou primeiro, com sua magia causando uma escavação repentina e violenta bem aos pés dos zumbis mais próximos. A areia da praia voou descontrolada. Os monstros entraram direto no poço, saindo de vista. Robillard mudou de ângulo e murmurou uma única palavra, e outro poço começou, não muito longe do lado do primeiro.

— Cavar — ele murmurou para Harkle, entre entoares.

— Bigby — rebateu Harkle. — Você conhece Bigby?

Robillard empalideceu apesar de sua própria exibição impressionante. Claro que ele conhecia Bigby! Ele era um dos magos mais poderosos e impressionantes de todos os tempos, em qualquer mundo.

A magia de Harkle começou como uma gigantesca mão desencarnada. Era transparente e pairava sobre a praia, na área perto do primeiro poço de Robillard. Robillard olhou intensamente para a mão. Três dos dedos estavam estendidos, apontando para o buraco, mas o dedo médio estava enrolado para trás e sob o polegar.

— Eu melhorei Bigby — Harkle se gabou. Um zumbi cambaleava entre a mão gigantesca e o buraco.

— Boing! — comandou o Harpell e o dedo médio da mão saltou de baixo do polegar, batendo no zumbi na lateral da cabeça e lançando-o de lado no poço.

Harkle deu um sorriso presunçoso para Robillard.

— Peteleco de Bigby — ele explicou. Então, concentrou seus pensamentos de volta na mão, e ela se moveu de acordo com sua vontade, deslizando por toda a praia e dando “petelecos” em zumbis sempre que eles estavam dentro do alcance.

Robillard não sabia se rugia em protesto ou uivava de tanto rir. O Harpell era bom, ele tinha que admitir, muito bom. Mas Robillard não estava prestes a perder esta competição. Ele tirou um diamante, uma joia que lhe custara mais de mil peças de ouro.

— Otiluke — disse ele desafiador, referindo-se a mais um dos magos lendários e poderosos cujas obras eram o carro chefe dos estudos de um mago. Agora era a vez de Harkle empalidecer, pois ele tinha pouco conhecimento do lendário Otiluke.

Quando Robillard observou aquele diamante, e as fileiras de seus adversários monstruosos que diminuía depressa, ele teve que se perguntar se valia mesmo o preço. Ele estalou os dedos com uma revelação, colocou o diamante de volta no bolso e tirou uma fina folha de cristal ao invés disso.

— Otiluke — repetiu ele, escolhendo outra variação da mesma magia. Ele lançou a magia e no mesmo instante, ao longo da praia, as ondas simplesmente congelaram, logo trancando no gelo espesso os zumbis que ainda não haviam saído da água.

— Oh, muito bem — admitiu Harkle quando Robillard bateu as mãos em um movimento superior, limpando-se dos zumbis e de Harkle. As magias haviam limpado a praia de inimigos e, portanto, a luta parecia ter terminado.

Mas Harkle não podia deixar Robillard ter a última palavra, não dessa forma. Ele olhou para os zumbis se debatendo no gelo e, em seguida, encarou Robillard. Deliberadamente, ele enfiou a mão no bolso mais fundo e puxou um frasco de cerâmica.

— Super heroísmo — explicou ele. — Você talvez tenha ouvido falar de Tenser?

Robillard colocou um dedo nos lábios franzidos.

— Ah, sim — disse ele um momento depois. — Claro, o louco do Tenser. — Os olhos de Robillard se arregalaram ao considerar as implicações. A magia mais famosa de Tenser teria transformado um mago em um guerreiro por um curto período: um guerreiro furioso! — Tenser não! — Robillard gritou, abordando Harkle onde ele estava, prendendo o homem antes que ele pudesse tirar a rola do frasco de poção. — Me ajudem! — implorou Robillard, e os outros estavam lá em um momento. A batalha, e a disputa, acabaram.

Eles se recompuseram e Deudermont anunciou que era hora de sair da praia.

Drizzt fez sinal para Cattibrie e logo se moveu para a frente, mais do que pronto para estar em movimento. A mulher não seguiu de imediato. Ela estava muito empenhada na troca contínua e agora amigável entre os magos. Principalmente, ela estava observando Robillard, que parecia muito mais animado e feliz. Ela imaginou que talvez Harkle Harpell estivesse tendo um efeito positivo real sobre o homem.

— Oh, essa magia de escavação funcionou muito bem com a minha variação de Bigby — ela ouviu Harkle dizer. — Você precisa mesmo me ensinar. Meu primo, Bidderdoo, é um lobisomem, e ele tem o hábito de enterrar tudo no quintal: ossos, varinhas, e assim por diante. A magia de escavação me ajudará a recuperar...

Cattibrie balançou a cabeça e correu para alcançar Drizzt. Ela derrapou em uma parada abrupta e olhou de volta para o barco a remo. Em especial, ela olhou para trás, para Dunkin Mastroalto, que estava sentado na embarcação encalhada, balançando a cabeça para frente e para trás. Cattibrie fez sinal para os outros e todos viraram para o homem.

— Eu gostaria de voltar para o barco — disse Dunkin muito sério. — Um dos magos pode me levar até lá. — Enquanto falava, o homem estava segurando a beirada com tanta força que os nós dos dedos de ambas as mãos estavam embranquecidos por falta de sangue.

— Venha — disse Drizzt a ele. Dunkin não se mexeu. — Você teve a chance de testemunhar o que poucos homens já viram — disse o ranger. Enquanto falava, Drizzt pegou a estatueta de pantera e a deixou cair na areia.

— Você sabe mais sobre Caerwich do que qualquer outro a bordo do *Fada do Mar* — acrescentou Deudermont. — Seu conhecimento é necessário.

— Eu sei bem pouco — respondeu Dunkin.

— Mas ainda é mais do que qualquer outro — insistiu Deudermont.

— Há uma recompensa por sua ajuda — continuou Drizzt, e os olhos de Dunkin brilharam por um instante, até que o drow explicou o que ele queria dizer com a palavra “recompensa”.

— Quem sabe que aventuras poderemos encontrar aqui? — disse Drizzt animado. — Quem sabe quais segredos podem ser revelados para nós?

— Aventura? — Dunkin perguntou incrédulo, olhando para a carnificina ao longo da praia e para os zumbis ainda congelados na água. — Recompensa? — ele acrescentou com uma risada. — Punição é mais provável, embora eu não tenha feito nada para prejudicá-los, nenhum de vocês!

— Estamos aqui para desvendar um mistério — disse Drizzt, como se esse fato devesse ter despertado a curiosidade do homem. — Aprender e crescer. Viver à medida que descobrimos os segredos do mundo ao nosso redor.

— Quem quer saber? — rebateu Dunkin, esvaziando o ânimo do drow e descartando seu discurso grandioso. Waillan Micanty, inspirado pelas palavras do drow, tinha ouvido o suficiente do homenzinho chorão. O jovem marinheiro moveu-se para o lado do barco a remo encalhado, arrancou as mãos de Dunkin da beirada e arrastou o homem para a areia.

— Eu poderia ter feito isso com muito mais elegância — comentou Robillard em tom seco.

— Assim como Tenser — disse Harkle.

— Tenser não — insistiu Robillard.

— Tenser não?

— Tenser não — reiterou Robillard, em um tom de finalidade.

Harkle choramingou um pouco, mas não respondeu.

— Guardem suas magias — disse Waillan a ambos. — Podemos precisar delas.

Agora era a vez de Dunkin choramingar.

— Quando isso acabar, você terá uma história para alargar os olhos de cada marinheiro que entrar no Porto de Mintarn — disse Drizzt ao homem baixo.

Isso pareceu acalmar Dunkin um pouco, até que Cattibrie acrescentou:

— Se você sobreviver.

Drizzt e Deudermont fizeram uma careta para ela, mas a mulher apenas sorriu inocente e se afastou.

— Vou contar a Sua Tirania — Dunkin ameaçou, mas ninguém mais o ouvia.

Drizzt chamou Guenhwyvar e, quando a pantera chegou à praia, os sete aventureiros se reuniram em torno de Deudermont. O capitão desenhou um esboço da ilha na areia. Ele colocou um X na área indicando sua praia, depois outro fora de seu desenho, para mostrar a localização do *Fada do Mar*.

— Alguma ideia? — ele perguntou, olhando em particular para Dunkin.

— Eu ouvi as pessoas falarem da “Bruxa da Caverna das Queixas” — o homenzinho ofereceu tímido.

— Pode haver cavernas ao longo da costa — argumentou Cattibrie. — Ou aqui em cima. — Ela colocou o dedo no desenho de Deudermont, indicando a única montanha, o cone baixo que compunha a maior parte de Caerwich.

— Devemos procurar no interior antes de voltarmos para o mar — raciocinou Deudermont, e nenhum deles teve que seguir seu olhar para os zumbis congelados para ser lembrado dos perigos ao longo da costa de Caerwich. E assim eles se arrastaram para o interior, através de um emaranhado surpreendentemente espesso de arbustos e enormes samambaias.

Quase assim que deixaram a abertura da praia para trás, sons irromperam ao redor deles — os gritos e assobios de pássaros exóticos e gritos guturais que nenhum deles tinha ouvido antes. Drizzt e Guenhwyvar assumiram a ponta e os flancos, desaparecendo no emaranhado sem um som.

Dunkin gemeu com isso, não gostando do fato de que seu grupo imediato acabara de se tornar menor. Cattibrie riu para ele, tirando dele uma carranca. Se ao menos Dunkin soubesse o quanto eles estavam mais seguros com o drow e sua gata se movendo ao lado deles.

Eles procuraram por mais de uma hora, depois fizeram uma pausa em uma pequena clareira a meio caminho da baixa montanha cônica. Drizzt mandou Guenhwyvar sozinha, imaginando que a gata poderia cobrir mais terreno no período de sua curta pausa do que eles procurariam o resto do dia.

— Vamos descer pela parte de trás do cone, depois iremos para o sul, dando a volta e voltando para o barco — explicou Deudermont. — Então, para cima e sobre o cone, e depois para o norte.

— Podemos ter passado direto pela caverna sem nem vê-la — resmungou Robillard. Era verdade, todos sabiam, pois o emaranhado era espesso e escuro demais, e a névoa não havia diminuído nem um pouco.

— Bem, talvez nossos dois magos pudessem ser úteis — disse Deudermont, sarcástico —, se eles não tivessem desperdiçado todas as suas magias em uma competição.

— Havia inimigos para derrubar — protestou Harkle.

— Eu poderia tê-los derrubado com meu arco — disse Cattibrie.

— E desperdiçado flechas! — retrucou Harkle, pensando que a tinha em uma armadilha lógica.

Claro, todos os outros sabiam, a aljava de Cattibrie tinha uma magia poderosa.

— Eu não fico sem flechas — ela comentou, e Harkle tornou a se sentar.

Drizzt interrompeu então, de repente, pulando em pé e olhando fixo para a selva. Sua mão foi para a bolsa que segurava a estatueta de ônix.

Cattibrie se levantou, pegando Taulmaril, e os outros seguiram o exemplo.

— Guenhwyvar? — perguntou a mulher.

Drizzt assentiu. Algo acontecera com a pantera, mas ele não tinha certeza do que poderia ser. Em um palpite, ele tirou a estatueta, colocou-a no chão e chamou a pantera mais uma vez. Um momento depois, a névoa cinza apareceu e então tomou forma, com Guenhwyvar andando ansiosa ao redor do drow.

— Há duas dessas coisas? — perguntou Dunkin.

— Mesma gata — explicou Cattibrie. — Algo mandou Guen para casa.

Drizzt assentiu e olhou para Deudermont.

— Algo que Guenhwyvar poderia encontrar de novo — ele raciocinou.

Lá foram eles, através do emaranhado, seguindo a liderança de Guenhwyvar. Logo eles chegaram às encostas ao norte do cone, e atrás de uma cortina de musgo grosso pendurado, eles encontraram uma abertura escura. Drizzt fez sinal para Guenhwyvar, mas a pantera não entrou.

Drizzt olhou para ela intrigado.

— Vou voltar para o barco — observou Dunkin. Ele deu um passo para longe, mas Robillard, cansado da tolice do homem, tirou uma varinha e apontou-a bem entre os olhos de Dunkin. O mago não disse uma palavra, mas não precisava.

Dunkin voltou para a caverna.

Drizzt se agachou perto da pantera. Guenhwyvar não queria entrar na caverna, e o drow não tinha ideia do motivo. Ele sabia que Guenhwyvar não estava com medo. Poderia haver um encantamento na área que impedisse a pantera de entrar?

Satisfeito com essa explicação, Drizzt sacou Fulgor, com a bela cimitarra brilhando em seu azul habitual, e fez sinal para que seus amigos esperassem. Ele passou pela cortina musgosa, esperou um momento para que seus olhos pudessem se ajustar à escuridão mais profunda e depois entrou.

A luz de Fulgor desapareceu. Drizzt se abaixou para o lado, atrás da proteção de uma pedra. Ele percebeu que não estava se movendo tão rápido quanto o esperado, suas tornozeleiras encantadas não o estavam ajudando.

— Sem magia — ele raciocinou, e então pareceu perfeitamente claro para ele por que Guenhwyvar não queria entrar. O drow se virou para voltar, mas encontrou seus amigos impacientes já escorregando atrás dele. Harkle e Robillard tinham expressões curiosas. Cattibrie apertou os olhos na escuridão, com uma mão brincando com o pingente de olho de gato subitamente inútil amarrado à sua testa.

— Esqueci todos os meus feitiços — disse Harkle em voz alta, com sua voz ecoando na parede nua da grande caverna. Robillard colocou a mão na boca de Harkle.

— Shhh! — o mago mais calmo sibilou. Quando ele pensou sobre o que Harkle havia dito, porém, Robillard teve sua própria explosão. — Eu também! — ele berrou, e então colocou a mão sobre a própria boca.

— Não há magia aqui — disse Drizzt. — É por isso que Guenhwyvar não pode entrar.

— Pode ser que tenha sido isso o que mandou a gata para casa — acrescentou Cattibrie.

A discussão terminou de forma abrupta, e todas as cabeças se viraram para observar Waillan quando a luz de uma tocha improvisada se acendeu.

— Eu não vou entrar às cegas — explicou o jovem marinheiro, segurando bem alto os galhos em chamas que ele tinha amarrado.

Ninguém poderia discutir. Apenas alguns metros depois da entrada da caverna havia roubado a maior parte da luz, e seus sentidos lhes sugeriram que aquele não era um lugar pequeno. A caverna parecia profunda e fria. Parecia que a umidade pegajosa do ar da ilha havia sido deixada para trás, do lado de fora.

À medida que se moviam um pouco mais, a luz da tocha mostrou que seus sentidos estavam dizendo a verdade. A caverna era grande e de formato mais ou menos oval, talvez de trinta metros de diâmetro em sua parte mais comprida. Era desigual, com vários níveis diferentes em seu piso quebrado e estalactites gigantescas olhando para eles.

Drizzt estava prestes a sugerir uma exploração sistemática, quando uma voz cortou a quietude.

— Quem busca minha visão? — veio uma gargalhada da parte de trás da caverna, onde parecia haver um nível rochoso a três metros acima do nível atual do grupo. Todo o grupo apertou os olhos pela escuridão. Cattibrie apertou Taulmaril, se perguntando o quão eficaz o arco poderia ser sem sua magia.

Dunkin virou-se para a porta e a varinha de Robillard surgiu, embora o olhar do mago estivesse voltado para a frente com firmeza, sobre a camada de pedras. O homenzinho hesitou, então percebeu que Robillard não tinha poder contra ele, não ali.

— Quem busca minha visão? — repetiu-se a pergunta imersa em

gargalhadas.

Dunkin fugiu pelo musgo.

Como um, o grupo olhou de volta para a saída.

— Deixe-o ir — disse Deudermont. O capitão pegou a tocha de Waillan e avançou devagar, com os outros cinco seguindo em seu rastro. Drizzt, sempre cauteloso, moveu-se para as sombras oferecidas pela parede lateral da caverna.

A pergunta veio pela terceira vez, em tons ensaiados, como se a bruxa não estivesse desacostumada às visitas dos marinheiros. Ela se mostrou para eles então, saindo de entre alguns pedregulhos quebrados. A bruxa era velha, ancestral, usando um tubinho preto esfarrapado e apoiando-se pesadamente em um cajado curto e polido. Sua boca estava aberta, ela parecia estar ofegante, mostrando um único dente amarelo. Seus olhos, parecendo sem brilho mesmo à distância, não piscavam.

— Quem carregará o fardo do conhecimento? — ela perguntou. Ela manteve a cabeça virada na direção geral dos cinco por um curto período de tempo, depois começou a gargalhar.

Deudermont ergueu a mão, gesticulando para que os outros parassem, então deu um passo corajoso à frente.

— Eu vou — anunciou ele. — Eu sou Deudermont do *Fada do Mar*, venho para Caerwich...

— Vá embora! — a bruxa gritou com ele com tanta força que o capitão deu um passo para trás antes de perceber o que estava fazendo. Cattibrie curvou o arco um pouco mais, mas o manteve baixo e sem ameaças.

— Não é para você, nem para homem algum! — a bruxa explicou. Todos os olhos se voltaram para Cattibrie. — É para dois, e apenas dois — continuou com sua voz trêmula rítmica, como se estivesse recitando um poema heróico. — Não para um homem qualquer, ou qualquer pessoa cuja pele se bronzeia sob a luz do sol.

A referência óbvia fez os ombros de Drizzt caírem. Ele saiu das sombras um momento depois e olhou para Cattibrie, que parecia tão abatida quanto ele na súbita percepção de que isso era, afinal, sobre Drizzt mais uma vez. Deudermont quase fora morto em Águas Profundas, e o *Fada do Mar* e sua tripulação estavam em perigo, a milhares de quilômetros de suas águas habituais, por causa de seu legado.

Drizzt embainhou suas lâminas e caminhou até Cattibrie, e, juntos, eles passaram pelo capitão assustado e seguiram em frente para enfrentar a bruxa cega.

— Meus cumprimentos, renegado de Daermon N'ashezbaernon — disse a bruxa cega, referindo-se ao antigo nome de família de Drizzt, um nome que poucos fora de Menzoberranzan conheciam. — E a você, filha de um anão, que arremessou a mais poderosa das lanças!

Essa última frase pegou o par desprevenido e os confundiu por apenas um momento, até que eles perceberam a referência. A bruxa deveria estar falando da estalactite que Cattibrie havia deixado cair, a grande “lança” que atravessou a

cúpula da capela da Casa Baenre! Isso era sobre eles, sobre o passado de Drizzt e os inimigos que eles acreditavam ter deixado para trás.

A bruxa cega fez sinal para que eles se aproximassem, e assim o fizeram, andando com o máximo de entusiasmo que puderam reunir. Eles mal estavam a três metros dela quando pararam. Eles também estavam vários metros abaixo de sua posição, um fato que a tornava — alguém que sabia o que não deveria saber — ainda mais imponente. A bruxa se ergueu o mais alto que pôde, mostrando grande esforço para tentar endireitar os ombros curvados e alinhou seus olhos cegos direto com os de Drizzt Do'Urden.

Então ela recitou, baixa e rapidamente, o verso que Errtu lhe dera:

*Não por destino, mas por trama,
A quem ao fantasma do pai rodeia.
Busca-se o traidor a quem Lolth não ama
Por aquele que mais o odeia.*

*A queda da Casa, a queda da lança,
Que da Rainha Aranha, o orgulho feriu.
E agora um espinho para carregar como lembrança
No coração, sob a capa que o cobriu.*

*Um desafio, renegado da semente do renegado,
Não pode resistir ao anel dourado!
Pegue, apenas ao libertar o monstro
Apodrecendo no Abismo sinistro.*

*Dado a Lolth e por Lolth dado
Para que busque a mais sombria estrada.
Apresentada ao mais profano
E oferecida a ti, com falha anunciada!
Então, Drizzt Do'Urden, a quem mais o odeia, encontre.
Um amigo e um inimigo feito em seu primeiro lar.
Lá verá um temido fantasma, mas adentre
São unidos por amor mútuo e pelo batalhar.*

A bruxa cega parou de repente, com seus olhos cegos ainda sobre ele, todo o seu corpo perfeitamente imóvel, como se o recital tivesse tomado uma grande parte de sua força. Então ela voltou para as pedras, se afastando da vista.

Drizzt mal a notou, apenas ficou de pé, com os ombros caídos de repente, com suas forças minadas pela possibilidade impossível.

— Dado a Lolth — ele murmurou impotente, e então só conseguiu falar mais uma palavra — Zaknafein.

CAPÍTULO 10



Coração de Kierstaad

ELES SAÍRAM DA CAVERNA E ENCONTRARAM GUENHWYVAR sentada calmamente no topo de um Dunkin preso. Drizzt acenou para a gata descer do homem e então partiram.

Drizzt mal estava consciente da jornada de volta pela ilha até o barco a remo. Ele não disse nada por todo o caminho, exceto para dispensar Guenhwyvar de volta à sua casa astral assim que perceberam que não enfrentariam resistência na praia desta vez. O gelo se fora e os zumbis também. Os outros, respeitando o humor do drow, compreendendo as informações enervantes que a bruxa lhe dera, também permaneceram quietos.

Drizzt repetiu as palavras da vidente cega diversas vezes em sua mente, tentando em vão memorizá-las. Cada sílaba poderia ser uma pista, Drizzt percebeu, cada inflexão poderia oferecer-lhe alguma dica sobre quem poderia estar mantendo seu pai prisioneiro. Mas as palavras vieram muito de repente, de forma muito inesperada.

Seu pai! Zaknafein! Drizzt mal conseguia respirar enquanto pensava na possibilidade repentina. Ele se lembrou de suas muitas lutas, os anos que passaram em uma prática alegre e determinada. Ele se lembrou da época em que Zaknafein tentou matá-lo, e ele amava seu pai ainda mais por isso, porque ele tinha vindo atrás dele apenas na crença de que seu amado Drizzt havia cedido aos caminhos sombrios dos drow.

Drizzt afastou as memórias de sua mente. Ele não tinha tempo para nostalgia quando precisava se concentrar na tarefa tão de repente. Tão grande quanto era sua alegria com o pensamento de que Zaknafein poderia ser devolvido a ele, era seu receio. Algum ser poderoso, seja uma matriarca-mãe, ou talvez até a própria Lolth, guardava o segredo, e as palavras da bruxa implicavam Cattibrie e Drizzt. O guardião lançou um olhar de soslaio para Cattibrie, que estava perdida em contemplações aparentemente semelhantes. A bruxa insinuou que tudo isso, o

ataque em Águas Profundas e a jornada para esta ilha remota, havia sido organizado por um inimigo poderoso que buscava vingança não apenas contra Drizzt, mas também contra Cattibrie.

Drizzt diminuiu a velocidade e deixou os outros darem alguns passos à frente enquanto arrastavam o barco a remo para as ondas. Ele libertou Cattibrie de seu olhar e, pelo menos por um momento, de seus pensamentos, voltando a recitar para si os versos da bruxa. A melhor coisa que ele poderia fazer por Cattibrie, e por Zaknafein, era memorizá-los, por completo, da forma mais exata possível. Drizzt entendia isso conscientemente, mas ainda assim, a possibilidade de que Zaknafein pudesse estar vivo o sobrecarregava, e todos os versos pareciam confusos, um sonho distante que o guardião lutava bastante para recordar. Drizzt não estava alerta quando eles voltaram para a praia de Caerwich. Seus olhos se concentraram apenas no balanço dos remos sob a água escura, e ele estava tão absorto que, se uma horda de zumbis se levantasse contra eles da água, Drizzt teria sido o último a sacar uma arma.

Mesmo assim, eles voltaram para o *Fada do Mar* sem incidentes, e Deudermont, após uma rápida verificação com Drizzt para garantir que eles terminaram seus negócios na ilha, não perderam tempo em colocar o navio de volta ao mar. Deudermont pediu velas cheias no momento em que saíram da névoa envolvente de Caerwich, e a escuna rápida logo deixou a ilha enevoadá muito, muito para trás. Somente depois que Caerwich ficou fora de vista, Deudermont chamou Drizzt, Cattibrie e os dois magos para seus aposentos particulares para uma discussão sobre o que acabara de acontecer.

— Você sabia do que a velha bruxa estava falando? — o capitão perguntou a Drizzt.

— Zaknafein — respondeu o drow sem hesitar. Ele notou que a expressão de Cattibrie pareceu se fechar. A mulher estava tensa todo o caminho de volta da caverna, quase vertiginosa, mas parecia a Drizzt que ela agora estava apenas abatida.

— E o nosso curso agora? — perguntou Deudermont.

— Casa, e apenas casa — Robillard colocou. — Não temos provisões e ainda temos alguns danos a reparar da tempestade que nos atingiu antes de chegarmos às Pedras das Gaivotas.

— E depois? — o capitão quis saber, olhando direto para Drizzt enquanto fazia a pergunta.

Drizzt foi aquecido pelo sentimento, pelo fato de que Deudermont estava deixando a decisão em suas mãos. Quando o drow não deu resposta imediata, o capitão continuou.

— “Procure aquele que mais o odeia”, foi o que a bruxa disse — raciocinou Deudermont. — Quem poderia ser?

— Entreri — respondeu Cattibrie. Ela se virou para um Deudermont surpreso. — Artemis Entreri, um assassino das terras do sul.

— O mesmo assassino que uma vez perseguimos até Calimshan? —

perguntou Deudermont.

— Nossos negócios com aquele lá nunca parecem terminar — explicou Cattibrie. — Ele odeia Drizzt mais do que qualquer...

— Não — interrompeu Drizzt, balançando a cabeça, passando a mão pelos cabelos brancos e grossos. — Não é Entreri. — O drow entendia Artemis Entreri muito bem, bem demais, até. Na verdade, Entreri o odiava, ou já o odiara, mas sua rivalidade havia sido mais impulsionada pelo orgulho cego, a necessidade do assassino de provar a si mesmo o melhor, do que por qualquer motivo tangível de inimizade. Depois de sua estada em Menzoberranzan, Entreri havia sido curado dessa necessidade, pelo menos um pouco. Não, este desafio era mais profundo do que o assassino. Isso tinha a ver com a própria Lolth, e envolvia não apenas Drizzt, mas Cattibrie, e a queda do monte de estalactite na capela Baenre. Essa busca, esse proverbial anel dourado, baseava-se no ódio puro e absoluto.

— Quem, então? — Deudermont perguntou depois de um longo silêncio. Drizzt não conseguiu dar uma resposta definitiva.

— Um Baenre, provavelmente — respondeu. — Fiz muitos inimigos. Há dezenas em Menzoberranzan que fariam de tudo para me matar.

— Mas como você sabe que é alguém de Menzoberranzan? — interrompeu Harkle. — Não entenda mal, mas você fez muitos inimigos na superfície também!

— Entreri — repetiu Cattibrie.

Drizzt balançou a cabeça.

— A bruxa disse: “Um inimigo feito em seu primeiro lar” — explicou Drizzt. — Um inimigo de Menzoberranzan.

Cattibrie não tinha certeza de que Drizzt havia repetido corretamente as palavras exatas da bruxa, mas a evidência parecia irrefutável.

— Então, por onde começar? — Deudermont, fazendo o papel de moderador e nada mais, perguntou a todos.

— A bruxa falou de influência de outro mundo — disse Robillard. — Ela mencionou o Abismo.

— A casa de Lolth — acrescentou Drizzt.

Robillard assentiu.

— Então, devemos obter algumas respostas do Abismo — raciocinou o mago.

— Vamos navegar até lá? — zombou Deudermont.

O mago, mais experiente em tais assuntos, apenas sorriu e balançou a cabeça.

— Devemos trazer um demônio para o nosso mundo — ele explicou — e extrair informações dele. Não é uma tarefa tão difícil ou incomum para aqueles que praticam a arte da feitiçaria.

— Como você? — perguntou Deudermont. Robillard balançou a cabeça e olhou para Harkle.

— O quê? — o distraído Harpell perguntou assim que notou cada olhar sobre ele. O mago estava profundamente pensativo, também tentando reconstruir

o verso da bruxa cega, embora de sua posição na caverna, ele não tivesse ouvido cada palavra.

— Como você — explicou Robillard —, que tem prática em questões de feitiçaria.

— Eu? — guinchou ele. — Ah, não. Não é permitido na Mansão de Hera, pelo menos há vinte anos. Muitos problemas. Demônios demais andando por aí comendo Harpells!

— Então, quem nos dará as respostas? — perguntou Cattibrie.

— Há magos em Luskan que praticam feitiçaria — Robillard ofereceu —, assim como alguns clérigos em Águas Profundas. Nenhum será barato.

— Nós temos o ouro — disse Deudermont.

— Esse é o ouro do navio — apontou Drizzt. — Para toda a tripulação do *Fada do Mar*.

Deudermont acenou com a mão para ele enquanto falava, o capitão balançando a cabeça a cada sílaba.

— Só quando Drizzt Do'Urden e Cattibrie subiram a bordo é que desfrutamos de tal negócio e tal lucro — disse ele ao drow. — Você faz parte do *Fada do Mar*, é um membro de sua tripulação, e todos doarão sua parte como você doaria a sua para ajudar outro.

Drizzt não conseguiu encontrar nenhum argumento contra essa oferta, mas notou um pouco de resmungos quando Robillard acrescentou.

— De fato.

— Águas Profundas ou Luskan, então? — Deudermont perguntou a Robillard. — Eu navego para o norte das Munshaes ou para o sul?

— Águas Profundas — Harkle respondeu de repente. — Ah, eu escolheria os clérigos — explicou o mago. — Algum clérigo, ou clériga, do bem. Melhor com demônios do que com um mago, porque o mago pode ter outros deveres ou perguntas que deseja fazer à criatura. Não é bom se envolver demais com demônios.

Drizzt, Cattibrie e Deudermont olharam para o homem com curiosidade, tentando decifrar do que ele estava falando.

— Ele está certo — o mago do *Fada do Mar* explicou rápido. — Um clérigo bondoso se apegará a uma única tarefa, e podemos ter certeza de que tal pessoa chamará um demônio apenas pela causa do bem, da justiça — ele olhou para Drizzt enquanto dizia isso, e o drow teve a sensação de que Robillard estava de repente questionando a sabedoria dessa busca, a sabedoria de seguir as palavras da bruxa cega. Questionando o curso, e talvez, Drizzt percebeu, o motivo.

— Libertar Zaknafein das garras de Lolth, ou de uma matriarca-mãe seria um ato justo — insistiu Drizzt, com um pouco de raiva vazando nas sutilezas de sua voz.

— Então um clérigo bondoso é nossa melhor escolha — respondeu o mago do *Fada do Mar* casualmente, sem pedir desculpas.



Kierstaad olhou para os olhos negros e mortos da rena parada, tão imóvel, na tundra plana, cercada pelas flores coloridas que corriam para florescer no curto verão de Vale do Vento Gélido. Ele havia matado a rena de forma limpa com um lance de sua grande lança.

Kierstaad estava feliz com isso. Ele sentiu pouco remorso ao ver a criatura magnífica, pois a sobrevivência de seu povo dependia do sucesso da caçada. Nem um pouco desse animal orgulhoso seria desperdiçado. Ainda assim, o jovem ficou feliz que a morte, sua primeira morte, tivesse sido limpa. Ele olhou nos olhos do animal morto e agradeceu ao seu espírito.

Berkthgar veio atrás do jovem caçador e deu um tapinha no ombro dele. Kierstaad, sobrepujado pelo espetáculo, pela súbita percepção de que, aos olhos da tribo, ele não era mais um menino, mal notou quando o homem enorme passou por ele, com uma longa faca na mão.

Berkthgar se agachou ao lado do animal e tirou as pernas do caminho. Seu corte era limpo e perfeito, praticado há muito tempo. Apenas um momento depois, ele se virou e se levantou, estendendo os braços ensanguentados para Kierstaad, segurando o coração do animal.

— Coma e ganhe a força e a velocidade da rena — prometeu o líder bárbaro.

Hesitante, Kierstaad pegou o coração e o aproximou de seus lábios. Isso fazia parte do teste, ele sabia, embora não tivesse ideia de que isso seria esperado dele. A gravidade na voz de Berkthgar era inconfundível, ele não podia falhar. Não mais um menino, ele disse a si mesmo. Algo selvagem brotou nele com o cheiro do sangue, com o pensamento do que ele deveria fazer.

— O coração contém o espírito da rena — explicou outro homem. — Coma desse espírito.

Kierstaad não hesitou mais. Ele levou o coração vermelho-escuro aos lábios e mordeu profundamente. Ele mal estava consciente de suas próximas ações, de devorar o coração, de banhar-se no espírito da rena morta. Cânticos se ergueram ao redor dele, os caçadores do grupo de Berkthgar o receberam na idade adulta.

Não mais um garoto.

Nada mais se esperava de Kierstaad. Ele ficou impassível ao lado enquanto os caçadores mais velhos limpavam a rena. Este era realmente o melhor caminho para ele e seu povo, vivendo livre dos laços de riqueza e dos laços com os outros. Nisso, pelo menos, Kierstaad sabia que Berkthgar estava certo. No entanto, o jovem continuou a não ter má vontade para com os anões ou o povo de Dez Burgos, e não tinha intenção de permitir que nenhuma mentira diminuísse seu respeito por Wulfgar, que havia feito tão bem para as tribos de Vale do Vento Gélido.

Kierstaad olhou para a limpeza da rena, tão completa e perfeita. Sem desperdício e sem desrespeito pelo animal orgulhoso. Ele olhou para suas próprias mãos e braços ensanguentados, sentiu uma linha de sangue escorrendo pelo

queixo até pingar no solo esponjoso. Esta era sua vida, seu destino. O que isso queria dizer? Mais guerra com Dez Burgos, como acontecera tantas vezes no passado? E quanto às relações com os anões que haviam retornado às suas minas ao sul do Sepulcro de Kelvin?

Kierstaad havia ouvido Berkthgar nas últimas semanas. Ele ouvira Berkthgar discutindo com Revjak, o pai de Kierstaad e o líder aceito da Tribo do Alce, atualmente a única tribo restante na tundra de Vale do Vento Gélido. Berkthgar se afastaria, pensou Kierstaad enquanto olhava para o homem gigantesco. Berkthgar levaria os outros jovens guerreiros com ele e recomeçaria a Tribo do Urso, ou uma das outras tribos ancestrais. Então a rivalidade tribal que por tanto tempo foi um modo de vida para os bárbaros de Vale do Vento Gélido começaria de novo. Eles lutariam por comida ou por um bom terreno enquanto vagavam pela tundra.

Era apenas uma possibilidade, raciocinou Kierstaad, tentando afastar os pensamentos perturbadores. Berkthgar queria ser o líder completo, queria imitar e depois superar a lenda de Wulfgar. Ele não poderia fazer isso se dividisse os bárbaros restantes, que na verdade ainda não eram numerosos o suficiente para sustentar quaisquer tribos separadas com qualquer poder real.

Wulfgar havia unido as tribos.

Havia outras possibilidades, mas quando ele pensou sobre isso, nenhuma delas parecia boa a ele.

Berkthgar ergueu os olhos da sua caça, com um sorriso largo, aceitando Kierstaad por completo e sem segundas intenções. No entanto, Kierstaad era filho de Revjak, e parecia-lhe agora que Berkthgar e seu pai poderiam estar andando em um curso conturbado. O líder de uma tribo bárbara poderia ser desafiado.

Essa noção só se intensificou quando o grupo de caça bem-sucedido se aproximou do acampamento de tenda feita de pele de rena da tribo, apenas para interceptar um Bruenor Martelo de Batalha e outra anã, a sacerdotisa Metriz Rasgagarra.

— Seu lugar não é aqui! — Berkthgar rosnou no mesmo instante para o líder anão.

— Saudações a você também! — Metriz, que nunca foi de se sentar e deixar os outros falarem por ela, rosnou para Berkthgar. — Você está se esquecendo mesmo do Vale do Guardião, como ouvimos que estava?

— Eu não falo com mulheres sobre questões importantes — disse Berkthgar em tom monocórdio.

Bruenor moveu-se depressa, estendendo um braço para segurar a indignada Metriz.

— E eu não falo com você — respondeu Bruenor. — Eu e minha clériga viemos ver Revjak, o líder da Tribo do Alce.

As narinas de Berkthgar arderam. Por um momento, Kierstaad e os outros esperaram que ele se arremessasse em Bruenor, e o anão, preparando-se e batendo seu machado de muitos entalhes na palma da mão aberta, também parecia

esperar por isso.

Mas Berkthgar, não sendo um tolo, se acalmou.

— Eu também lidero os caçadores do Vale do Vento Gélido — disse ele. — Fale o que deseja e vá embora!

Bruenor riu e passou pelo bárbaro orgulhoso, indo até o assentamento. Berkthgar uivou e saltou, parando bem no caminho de Bruenor.

— Você liderou em Pedra do Veredito — disse o anão de barba vermelha com firmeza. — E você pode estar liderando aqui. Então, outra vez, você pode não estar. Revjak era rei quando deixamos o vale e Revjak ainda é rei, por tudo que tenho ouvido. — Os olhos cinzentos julgadores de Bruenor nunca deixaram Berkthgar enquanto ele passava pelo homem enorme mais uma vez.

Metritz torceu o nariz e não se preocupou em olhar para o bárbaro gigante.

Para Kierstaad, que gostava de Bruenor e seu clã selvagem, foi um encontro doloroso.



O vento era leve e o único som era o das madeiras do *Fada do Mar* rangendo, enquanto ele deslizava silenciosamente para o leste em águas calmas. A lua estava cheia e pálida acima deles enquanto cruzava um céu sem nuvens.

Cattibrie estava sentada na plataforma elevada da balista, encolhida perto de uma vela, de vez em quando anotando algo em um pergaminho. Drizzt se inclinou no parapeito, com seu pergaminho enrolado e no bolso de sua capa. Seguindo as sábias instruções de Deudermont, todos os seis que haviam estado na caverna da bruxa cega deveriam escrever o poema conforme se lembrassem. Cinco deles sabiam escrever, uma porcentagem extraordinária. Waillan, que não era hábil com letras, ditaria sua lembrança para Harkle e Robillard, que escreveriam as palavras em separado, esperava-se que sem nenhuma de suas próprias interpretações.

Não demorou muito para Drizzt escrever o verso, pelo menos as partes que ele lembrava com mais clareza, as partes que considerava vitais. Ele entendeu que cada palavra poderia fornecer uma pista necessária, mas estava simplesmente empolgado demais, sobrecarregado demais para prestar atenção aos detalhes minuciosos. Na segunda linha do poema, a bruxa havia falado do pai de Drizzt e insinuado a sobrevivência de Zaknafein várias vezes depois disso. Isso era tudo o que Drizzt conseguia pensar, tudo o que ele poderia esperar lembrar.

Cattibrie foi mais diligente, seu registro escrito do verso muito mais completo. Mas ela também estava sobrecarregada e surpresa, e simplesmente não podia ter certeza de quão preciso seu registro poderia ser.

— Eu teria gostado de dividir uma noite como essa com ele — disse Drizzt, com sua voz quebrando a quietude tão de repente que a jovem quase espetou a pena no pergaminho frágil. Ela olhou para Drizzt, cujos olhos estavam altos, com seu olhar focado na lua.

— Só uma — continuou o drow. — Zaknafein teria adorado a noite da superfície.

Cattibrie sorriu, sem duvidar da afirmação. Drizzt havia falado com ela muitas vezes sobre seu pai. A alma de Drizzt era o legado de seu pai, não de sua mãe maligna. Os dois eram iguais, em combate e coração, com a notável exceção de que Drizzt havia encontrado a coragem de se afastar de Menzoberranzan, enquanto Zaknafein não. Ele permaneceu com os malignos elfos drow e acabou sendo sacrificado à Rainha Aranha.

“Dado a Lolth e por Lolth dado.”

O verdadeiro verso veio de repente para Cattibrie. Ela sussurrou uma vez em voz alta, ouvindo o som e sabendo que era exato, depois voltou para o pergaminho e localizou a linha. Ela havia escrito “para” em vez de “a”, o que ela logo corrigiu.

Cada pequena palavra poderia ser vital.

— Suspeito que o perigo que agora enfrento está além de qualquer coisa que já testemunhamos — continuou Drizzt, falando consigo mesmo tanto quanto com Cattibrie.

Cattibrie não perdeu o uso do singular, em vez do plural. Ela também estava envolvida, um ponto que ela estava prestes a deixar claro, mas outro verso veio até ela, movido pela proclamação de Drizzt.

Para que busque a mais sombria estrada.

Cattibrie percebeu que esse era o próximo verso e pôs sua pena em uso. Drizzt estava falando outra vez, mas ela mal o ouviu. Ela pegou algumas palavras, porém, e parou de escrever, seu olhar se erguendo do pergaminho para observar o drow. Ele estava falando de novo sobre ir sozinho!

— O verso era para nós dois — Cattibrie o lembrou.

— A estrada sombria leva ao meu pai — respondeu Drizzt —, um drow que você nunca conheceu.

— E...? perguntou Cattibrie.

— Eu devo andar a estrada...

— Comigo — disse Cattibrie com determinação. — Não faça isso de novo! — ela repreendeu. — Uma vez você se afastou de mim e quase trouxe a ruína para si mesmo e para todos nós por sua estupidez!

Drizzt girou e a encarou. Como ele amava essa mulher! Ele sabia que não poderia argumentar com ela, sabia que quaisquer argumentos que ele apresentasse, ela os derrotaria ou apenas os ignoraria.

— Eu vou com você, por todo o caminho — disse Cattibrie, sem abertura para negociações em seu tom firme. — E eu acho que Deudermont e Harkle, e talvez alguns outros também venham junto. E apenas tente nos impedir, Drizzt Do’Urden!

Drizzt começou a responder, mas mudou de ideia. Pra que perder tempo? Ele nunca convenceria seus amigos a deixá-lo andar sozinho neste curso sombrio. Nunca.

Ele olhou de volta para o mar escuro e para a lua e as estrelas, com seus pensamentos voltando para Zaknafein e o “anel dourado”, do qual a bruxa havia falado.

— Levará pelo menos duas semanas para voltar ao porto — lamentou.

— Três, se o vento não soprar forte — acrescentou Cattibrie, sem que seu foco nunca deixasse o pergaminho tão importante.

Não muito longe, no convés principal logo abaixo do trilho do convés de popa, Harkle Harpell esfregava as mãos ansioso. Ele compartilhava do lamento de Drizzt de que tudo isso levaria muito tempo, e não tinha estômago para mais duas ou três semanas rolando na água vazia.

— A névoa do destino — ele murmurou baixinho, pensando em sua nova e poderosa magia, o feitiço que o trouxera para o *Fada do Mar* em primeiro lugar. A oportunidade parecia perfeita para ele energizar sua nova magia mais uma vez.

CAPÍTULO 11



Tempestade anunciada

O SORRISO DE REVJAK SE ALARGOU QUASE ATÉ AS orelhas quando viu que os rumores eram verdadeiros, que Bruenor Martelo de Batalha tinha retornado ao Vale do Vento Gélido. Os dois haviam vivido lado a lado nos primeiros quarenta anos da vida de Revjak, mas durante esse tempo os bárbaros tiveram pouca experiência com Bruenor, que não fosse como inimigos. Mas então Wulfgar uniu as tribos nômades e as lançou na guerra como aliadas do povo de Dez Burgos e dos anões do Clá Martelo de Batalha contra o maligno Akar Kessel e seus asseclas goblinoides.

Naquela ocasião, menos de uma década antes, Revjak passara a apreciar a força e a fortaleza de Bruenor e de todos os anões. Nas poucas semanas que se seguiram, antes de Bruenor e Wulfgar partirem para encontrar o Salão de Mitral, Revjak passou muitos dias com Bruenor e forjou uma amizade rápida. Bruenor iria embora, mas o resto do Clá Martelo de Batalha permaneceria em Vale do Vento Gélido até que o Salão de Mitral fosse encontrado, e Revjak assumira a responsabilidade de estreitar a amizade entre os bárbaros gigantes e os anões diminutos. Ele fez um trabalho tão bom que muitos de seu povo, incluindo Berkthgar, optaram por ir para o sul com o Clá Martelo de Batalha para se juntar à luta para recuperar o Salão de Mitral, e lá ficaram por vários anos.

Parecia ao sábio Revjak que Berkthgar tinha esquecido tudo isso, pois quando o guerreiro gigante entrou na tenda para se juntar ao encontro com Bruenor e Metriz, seu rosto estava firme em uma carranca profunda e implacável.

— Sente-se, Berkthgar — Revjak ordenou ao homem, apontando para um local ao lado dele.

Berkthgar estendeu a mão, indicando que permaneceria de pé. Ele estava tentando ser imponente, Revjak sabia, elevando-se sobre os anões, que estavam sentados. Se Bruenor estava incomodado, no entanto, ele não mostrou. Ele se reclinou confortavelmente no cobertor grosso de peles empilhadas para que não

tivesse que torcer o pescoço para olhar para Berkthgar.

— Você ainda está com uma cara de quem não teve uma refeição muito boa — observou o anão a Berkthgar.

— Por que um rei veio para tão longe de seu reino? — retrucou Berkthgar.

— Não mais um rei — corrigiu Bruenor. — Eu devolvi o título para o meu tatatatataravô.

Revjak olhou para o anão com curiosidade.

— Gandalug? — perguntou ele, lembrando-se da história improvável que Berkthgar lhe contara de como o ancestral de Bruenor, o Patrono original do Clá Martelo de Batalha e fundador do Salão de Mitral, havia retornado dos mortos como prisioneiro dos elfos drow.

— O próprio — respondeu Metriz.

— Você pode me chamar de príncipe — disse Bruenor a Berkthgar, que bufou e desviou o olhar.

— Assim, você voltou a Vale do Vento Gélido — interveio Revjak, antes que a discussão pudesse ficar feia. Parecia ao líder bárbaro que Bruenor não apreciava o nível de antipatia que Berkthgar havia cultivado pelos anões: ou isso, ou Bruenor simplesmente não se importava. — Você está aqui a visita?

— Vim para ficar — corrigiu Bruenor. — As minas estão sendo abertas enquanto conversamos aqui. Estamos limpando as coisas que rastejaram para dentro e consertando os suportes. Já vamos ter começado a remover o minério em uma semana e a martelar os produtos no dia seguinte.

Revjak assentiu.

— Então esta é uma visita para fins de negócios — ele raciocinou.

— E por amizade — Bruenor foi rápido em responder. — Melhor se os dois andarem juntos, eu digo.

— Concordo — disse Revjak. Ele olhou para cima e notou que Berkthgar estava mastigando com força seu lábio. — E confio que seu clá será justo com os preços dos bens de que precisamos.

— Nós temos o metal, vocês têm as peles e a carne — respondeu Bruenor.

— Você não tem nada do que precisamos — Berkthgar interrompeu de repente e com veemência. Bruenor, sorrindo, olhou para ele. Depois de devolver o olhar por apenas um momento, Berkthgar olhou direto para Revjak. — Não precisamos de nada dos anões — afirmou o guerreiro. — Tudo o que precisamos é fornecido pela tundra.

— Bah! — riu Bruenor. — Suas pontas de lança de pedra quicam de uma boa cota de malha!

— As renas não usam cota de malha — respondeu Berkthgar, seco. — E se entrarmos em guerra com Dez Burgos e os aliados de Dez Burgos, nossa força colocará as pontas de pedra em qualquer coisa que um anão possa forjar.

Bruenor se endireitou e Revjak e Metriz ficaram tensos, temendo que o anão de barba vermelha e ardente atacasse Berkthgar por uma ameaça tão aberta.

Bruenor era mais velho e mais sábio do que isso, porém, e ele olhou para

Revjak.

— Quem fala pela tribo? — perguntou o anão.

— Eu falo — disse Revjak com firmeza, encarando Berkthgar.

Berkthgar não piscou.

— Onde está Presa de Égide? — perguntou o homem gigantesco.

Ali estava, pensou Bruenor, o motivo de tudo, a fonte da discussão desde o início. Presa de Égide, o poderoso martelo de guerra forjado pelo próprio Bruenor como um presente para Wulfgar, o rapaz bárbaro que se tornara seu filho.

— Você deixou no Salão de Mitral? — pressionou Berkthgar, e pareceu a Bruenor que o guerreiro esperava que a resposta fosse sim. — Está lá pendurado, inútil, como um ornamento em uma parede?

Metritz entendeu o que estava acontecendo ali. Ela e Bruenor discutiram esse assunto antes de partirem para retornar a Vale do Vento Gélido. Berkthgar teria preferido que tivessem deixado Presa de Égide no Salão de Mitral, a centenas e centenas de quilômetros de distância de Vale do Vento Gélido. Tão longe, a arma não lançaria sua sombra sobre ele e sua própria grande espada, Bankenfuere, a Fúria do Norte. Bruenor não ouviria nada sobre isso, no entanto. Presa de Égide fora sua maior realização, o auge de sua respeitável carreira como armeiro e, ainda mais importante, era seu único elo com seu filho perdido. Onde Bruenor fosse, Presa de Égide ia, e danem-se os sentimentos de Berkthgar!

Bruenor pensou por um momento sobre a pergunta, como se estivesse tentando descobrir o melhor curso tático. Metritz não era tão ambivalente.

— O martelo está nas minas — disse ela com determinação. — Trazido por Bruenor, que o fez.

A carranca de Berkthgar se aprofundou e Metritz prontamente atacou.

— Você acabou de dizer que o vale lhe dará tudo o que você precisa — urrou a clériga. — Por que você quer saber de um martelo feito por anões, então?

O bárbaro gigante não respondeu, mas pareceu a Bruenor e Revjak que Metritz estava saindo na frente nessa discussão.

— É claro que a própria espada que você usa amarrada nas costas não foi feita no vale — observou ela. — Você a conseguiu por meio do comércio, e é provável que ela também tenha sido feita por anões!

Berkthgar riu dela, mas não havia alegria na tenda de Revjak, pois sua risada parecia mais uma ameaça do que alegria.

— Quem são esses anões que se chamam de nossos amigos? — Berkthgar perguntou. — E, no entanto, eles se recusam a entregar a nós uma arma tornada lendária por um dos nossos.

— Essa conversa está ficando velha — advertiu Bruenor.

— E você está ficando velho, anão — respondeu Berkthgar. — Você não deveria ter voltado.

Com isso, Berkthgar saiu da tenda.

— Você deveria vigiar aquele lá — disse Bruenor a Revjak.

O líder bárbaro assentiu.

— Berkthgar foi pego em uma teia de suas próprias palavras — respondeu ele. — E muitos outros também, em especial os jovens guerreiros.

— Sempre prontos para a luta — observou Bruenor.

Revjak sorriu e não discordou. Berkthgar era de fato alguém a ser observado, mas, na verdade, havia pouco que Revjak pudesse fazer. Se Berkthgar quisesse dividir a tribo, o suficiente concordaria e o seguiria, então Revjak não poderia detê-lo. E pior ainda, se Berkthgar exigisse o Direito de Desafio para a liderança da tribo unida, ele teria apoio suficiente para que Revjak achasse difícil recusar.

Revjak era velho demais para lutar contra Berkthgar. Ele acreditava que os caminhos dos bárbaros de Vale do Vento Gélido haviam mudado quando Wulfgar uniu as tribos. Foi por isso que ele aceitou a posição oferecida como líder quando Wulfgar partiu, embora no passado tal título pudesse ser conquistado apenas por herança ou por combate, por ação ou por sangue.

Velhos hábitos eram difíceis de superar, percebeu Revjak, olhando para a aba da tenda pela qual Berkthgar havia partido. Muitos na tribo, especialmente aqueles que haviam retornado do Salão de Mitral, e até mesmo um número crescente daqueles que permaneceram com Revjak estavam nostálgicos pelos dias mais livres e selvagens passados. Com frequência Revjak chegava durante conversas em que homens mais velhos recontavam histórias das grandes guerras, o ataque unificado a Dez Burgos, em que Wulfgar fora capturado por Bruenor.

Sua nostalgia era equivocada, Revjak sabia. No ataque unificado a Dez Burgos, os guerreiros sofreram uma derrota tão completa que as tribos mal sobreviveram ao inverno que se seguiu. Ainda assim, as histórias de guerra sempre foram cheias de glória e emoção, e nunca palavras de tragédia. Com a emoção do retorno de Berkthgar junto ao retorno de Bruenor e dos anões, muitos se lembravam com muito carinho dos dias anteriores à aliança.

Revjak de fato observaria Berkthgar, mas temia que fosse tudo o que poderia fazer.



Do lado de fora da tenda, outro ouvinte, o jovem Kierstaad, acenou com a cabeça concordando com o aviso de Bruenor. Kierstaad estava mesmo dividido, cheio de admiração por Berkthgar, mas também por Bruenor. Naquele momento, porém, pouco daquela luta maior entrou nos pensamentos do jovem.

Bruenor havia confirmado que Presa de Égide estava no vale!



— Pode ser a mesma tempestade que nos atingiu perto das Pedras das Gaivotas — observou Robillard, olhando para a parede negra que se erguia no horizonte leste diante do *Fada do Mar*.

— Mas mais forte — acrescentou Deudermont. — Está tirando sua força da água. — Eles ainda estavam sob o sol, há seis dias de Caerwich, com outros oito para as Munshaes, pelo que Deudermont podia supor.

Os primeiros indícios de estar contra o vento roçaram o rosto do capitão alto, os primeiros golpes suaves dos vendavais que logo os assaltariam.

— Vire a estibordo! — Deudermont gritou para o marinheiro no leme. — Iremos para o norte ao redor dela, para o norte ao redor das Munshaes — acrescentou ele com calma, para que apenas Robillard pudesse ouvir. — Um curso mais reto para o nosso porto.

O mago assentiu. Ele sabia que Deudermont não queria virar para o norte, onde o vento era menos previsível e as águas mais agitadas e mais frias, mas ele entendia que tinham pouca escolha neste momento. Se eles tentassem se esquivar da tempestade para o sul, acabariam perto das Nelanther, as Ilhas Piratas, um lugar que o *Fada do Mar*, uma pedra no sapato dos piratas, não queria estar.

Então, para o norte eles iriam, ao redor da tempestade, e ao redor das Munshaes. Essa era a esperança, de qualquer maneira. Ao olhar para a parede de escuridão, muitas vezes riscada por um raio, Robillard não tinha certeza de que eles poderiam correr rápido o suficiente.

— Vá e encha nossas velas com seu vento mágico. — Deudermont pediu a ele, e o tom baixo do capitão mostrou que ele obviamente compartilhava do receio do mago.

Robillard moveu-se para o trilho do convés de popa e sentou-se, deslizando as pernas sob o parapeito para que estivesse de frente para o mastro principal. Ele ergueu a mão esquerda em direção ao mastro e invocou os poderes de seu anel para criar uma rajada de vento. Tal encantamento menor não sobrecarregaria os poderes do poderoso anel do mago, e assim Robillard o conjurou de novo e de novo, enchendo as velas, lançando o *Fada do Mar* em uma corrida rápida.

Mas não rápida o suficiente. A parede negra se fechou sobre eles, com as ondas balançando o *Fada do Mar* e logo transformando seu passeio em algo mais parecido com saltos do que uma corrida. Uma escolha sombria estava diante de Deudermont. Ele poderia deixar cair as velas e rebater tudo na tentativa de sair da tempestade, ou manter a corrida, contornando a borda da tempestade em uma tentativa desesperada de escapar para o norte dela.

— Que a sorte esteja conosco — decidiu o capitão, e ele tentou correr, mantendo as velas cheias até que, por fim, a tempestade os engoliu.

O *Fada do Mar* estava entre os melhores navios já construídos, tripulado por um grupo escolhido a dedo de marinheiros experientes que agora incluía dois magos poderosos, além de Drizzt, Cattibrie e Guenhwyvar, e era capitaneada por um dos marinheiros mais experientes e respeitados em qualquer lugar ao longo da Costa da Espada. De fato, os poderes do *Fada do Mar* eram imensos quando medidos pelos padrões do homem, mas ele agora parecia minúsculo diante do peso da natureza. Eles tentaram correr, mas, como uma caçadora habilidosa, a tempestade se aproximou.

As cordas guia se romperam e o próprio mastro se dobrou com a tensão. Robillard tentou desesperadamente contra-atacar, assim como Harkle Harpell, mas mesmo sua magia combinada não conseguiu salvar o mastro principal. Uma rachadura apareceu ao longo da viga vertical principal, e a única coisa que a salvou foi o rompimento da viga guia horizontal.

A vela se soltou, derrubando um homem do cordame até o mar agitado. Drizzt se moveu no mesmo instante, gritando para Guenhwyvar, chamando a pantera ao seu lado e depois enviando-a sobre o parapeito em busca do marinheiro. Guenhwyvar não hesitou — eles já haviam feito isso antes. Rugindo por todo o caminho, a gata mergulhou na água escura e logo desapareceu.

Chuva e granizo os atingiram, assim como as paredes de ondas que espirravam sobre a proa. Trovões ressoavam por todo o navio, com mais de um raio atingindo os mastros altos.

— Eu deveria ter parado a corrida mais cedo! — gritou Deudermont, e embora ele gritasse com todas as suas forças, Drizzt, parado ao lado dele, mal podia ouvi-lo sobre o rugido do vento e o estrondo do trovão.

O drow balançou a cabeça. O navio estava quase preso, a maioria da tripulação tinha ido para baixo do convés, e ainda assim o *Fada do Mar* estava sendo arremessado em descontrole.

— Estamos na extremidade da tempestade por causa da corrida — disse o drow com firmeza. — Se você tivesse parado antes, estaríamos no coração dela e com certeza condenados!

Deudermont ouviu apenas algumas das palavras, mas entendeu a essência do que seu amigo élfico estava tentando comunicar. Grato, ele colocou a mão no ombro de Drizzt, mas, de repente, voou para longe, batendo forte contra o parapeito e quase caindo, quando uma enorme onda quase derrubou o *Fada do Mar* de lado.

Drizzt o alcançou em um instante, com as braçadeiras encantadas do drow e pura agilidade permitindo que ele navegasse no convés que se sacudia. Ele ajudou o capitão a se levantar e os dois lutaram para alcançar a escotilha.

Deudermont desceu primeiro, com Drizzt parando para inspecionar o convés, para se certificar de que todos os outros haviam descido. Apenas Robillard permanecia, preso com as coxas pressionando contra o parapeito, amaldiçoando a tempestade e jogando rajadas mágicas direto contra o vento furioso. O mago notou que Drizzt estava olhando para ele, e ele acenou para o drow e apontou para o anel, lembrando a Drizzt que ele tinha poder mágico suficiente para se salvar.

Assim que ele entrou no convés apertado abaixo, Drizzt tirou a estatueta de pantera. Ele tinha que esperar que Guenhwyvar tivesse encontrado o marinheiro e o tivesse ao seu alcance, pois se ele esperasse mais, sem dúvidas o homem se afogaria de qualquer maneira.

— Vá para casa, Guenhwyvar — disse ele à estátua.

Ele queria chamar Guenhwyvar quase imediatamente, para descobrir se o

homem havia sido salvo, mas uma onda atingiu o navio e a estatueta voou para a escuridão. Drizzt se mexeu, tentando seguir seu curso, mas estava muito apertado e muito escuro.

Na escuridão abaixo do convés, a tripulação aterrorizada não tinha como realmente saber se essa era a mesma tempestade que os atingira antes. Se fosse, então de fato havia se intensificado, pois desta vez, o *Fada do Mar* estava sendo jogado como um brinquedo. A água os inundava de cada rachadura no convés acima, e apenas sua baldeação frenética, coordenada e disciplinada, apesar da escuridão e do terror, mantinha o navio flutuando. Continuou por mais de duas horas, duas horas horribéis, mas a estimativa de Drizzt sobre o valor da corrida de Deudermont era precisa. O *Fada do Mar* estava à margem da tempestade, não em seu coração. Nenhum navio em todos os Reinos poderia ter sobrevivido a esta tempestade em seu coração.

Então tudo ficou quieto, exceto pelo ocasional estrondo do trovão, ficando cada vez mais distante. O *Fada do Mar* estava se inclinando demais a bombordo, mas estava de pé.

Drizzt foi o primeiro a subir para o convés, com Deudermont logo atrás dele. Os danos foram extensos, em especial no mastro principal.

— É possível consertar? — perguntou Drizzt.

Deudermont achava que não.

— Não sem entrar no porto — respondeu ele, sem se preocupar em mencionar o fato de que o porto mais próximo poderia estar a oitocentos quilômetros de distância.

Cattibrie surgiu logo depois, carregando a estatueta de ônix. Drizzt não perdeu tempo em chamar a pantera, e quando a gata chegou ao convés, ela estava escoltada por um marinheiro de aparência muito deplorável.

— E assim, ganhou uma história para seus netos — disse Deudermont com uma voz alegre para o homem, batendo no ombro dele e tentando manter o moral das pessoas próximas. O marinheiro atingido assentiu com timidez enquanto dois outros tripulantes o ajudavam a sair.

— Tão boa amiga — observou Deudermont a Drizzt, indicando Guenhwyvar. — O homem com certeza estava condenado.

Drizzt assentiu e colocou a mão no flanco musculoso de Guenhwyvar. Ele nunca faria pouco de sua amizade com a gata.

Cattibrie observou as ações do drow atenta, entendendo que salvar o marinheiro era importante para Drizzt por razões além do comportamento altruísta do drow. Se o marinheiro tivesse se afogado, esse teria sido mais um peso de culpa colocado nos ombros de Drizzt Do'Urden, mais um inocente sacrificado por causa do passado sombrio do guardião.

Mas isso não aconteceu, e pareceu por um momento que o *Fada do Mar* e toda a sua tripulação tinha sobrevivido. Essa ideia feliz desapareceu um momento depois, porém, quando Harkle se aproximou, fazendo uma pergunta simples, mas pungente.

— Onde está Robillard?

Todos os olhos se voltaram para o parapeito dianteiro do convés de popa, para ver que o parapeito havia se partido precisamente no local onde Drizzt havia visto o mago pela última vez.

O coração de Drizzt quase parou e Cattibrie correu para o parapeito e começou a examinar a água vazia.

Deudermont não parecia tão chateado.

— O mago tem maneiras de escapar da tempestade — assegurou o capitão aos outros. — Já aconteceu antes.

Era verdade, Drizzt e Cattibrie perceberam. Em várias ocasiões, Robillard deixou o *Fada do Mar* usando sua magia para participar de uma reunião de sua guilda em Águas Profundas, mesmo que o navio estivesse navegando a centenas de quilômetros de distância daquela cidade na época.

— Ele não pode se afogar — garantiu Deudermont. — Não enquanto usar aquele anel.

Os dois amigos pareceram satisfeitos com isso. O anel de Robillard era do Plano Elemental da Água, um dispositivo com um poderoso encanto que dava ao mago muitas vantagens no mar, não importando a força de uma tempestade. Ele poderia ter sido atingido por um raio, ou poderia ter sido derrubado inconsciente, mas o mais provável é que ele tenha sido arrastado para longe do *Fada do Mar* e forçado a usar sua magia para se livrar da tempestade muito antes do navio.

Cattibrie continuou sua varredura e Drizzt se juntou a ela.

Deudermont tinha outros negócios a tratar, tinha que descobrir como levaria o *Fada do Mar* a um porto seguro. Eles resistiram à tempestade e sobreviveram, mas esse poderia ser um alívio temporário.

Harkle, observando os movimentos do capitão e examinando os extensos danos à escuna, também sabia disso. Ele se moveu em silêncio para a cabine de Deudermont, escondendo sua ansiedade até estar trancado em segurança. Então ele esfregou as mãos rapidamente, com seu sorriso aberto, e pegou um livro de couro.

Olhando ao redor para garantir que ninguém estivesse olhando, Harkle abriu um tomo mágico, um dos componentes que ele precisava para seu mais novo e talvez mais poderoso feitiço. A maioria das páginas estava em branco — todas elas estavam em branco até que Harkle lançou pela primeira vez sua névoa do destino. Agora, as primeiras páginas funcionavam como um diário do passeio mágico de Harkle para se juntar ao *Fada do Mar*, e, ele ficou feliz em ver, de suas experiências contínuas com o navio. Para seu espanto absoluto, pois ele não ousara olhar tão extensivamente para o diário antes, até mesmo o poema da vidente cega estava lá, palavra por palavra.

A névoa do destino ainda estava funcionando, Harkle sabia, pois nem ele nem qualquer outro homem escrevera uma única palavra no diário. O encantamento contínuo da magia estava registrando os eventos!

Isso excedia as expectativas mais loucas de Harkle para a névoa do destino. Ele não sabia por quanto tempo isso poderia continuar, mas entendeu que havia tropeçado em algo muito especial aqui. E era algo que precisava de um pequeno impulso. O *Fada do Mar* estava parado na água, assim como a missão que parecia ter caído sobre Drizzt e Cattibrie, e por associação, Harkle. Harkle não era paciente, ainda mais agora. Ele acenou com a mão sobre a primeira das muitas páginas em branco, entoando suavemente. Ele enfiou a mão em uma bolsa e sacou um pouco de pó de diamante, polvilhando-o com moderação na primeira das páginas ainda em branco.

Nada aconteceu.

Harkle continuou por quase uma hora, mas quando ele saiu da cabine, o *Fada do Mar* ainda estava inclinado, ainda à deriva e sem rumo.

Harkle esfregou a barba que voltava a crescer em seu rosto. Aparentemente, o feitiço precisava de mais trabalho.



Robillard estava sobre a água corrente, batendo o pé impaciente.

— Onde está esse bruto? — ele perguntou, referindo-se ao monstro elemental da água que ele havia convocado em seu auxílio. Ele havia enviado a criatura em busca do *Fada do Mar*, mas isso tinha sido há muitos minutos.

Por fim, o cobertor azul diante do mago se enrolou e assumiu uma forma mais ou menos humanoide. Robillard gorgolejou, perguntando à criatura em sua própria linguagem aquosa se havia encontrado o navio.

Ele tinha, e assim o mago ordenou ao elemental que o levasse até ele. A criatura estendeu um braço enorme. Parecia aguado, mas na verdade era muito mais substancial do que qualquer líquido normal. Quando o mago estava confortável no lugar, o monstro o levou embora com a velocidade de uma onda quebrando.

CAPÍTULO 12



A névoa do destino

A TRIPULAÇÃO TRABALHOU DURANTE A TARDE inteira, mas pareciam fazer pouco progresso quanto ao dano extenso que o navio havia sofrido. Eles poderiam içar uma das velas, a vela do mastro traseiro, mas não podiam controlá-la para pegar o vento, ou para orientar o navio em qualquer direção desejada.

Essa era sua condição quando Cattibrie gritou um alerta do cesto da gávea. Deudermont e Drizzt correram lado a lado para ver sobre o que ela estava gritando, com ambos temendo que pudesse ser um navio pirata. Se fosse esse o caso, danificado como estava e sem Robillard, o orgulhoso *Fada do Mar* poderia ser forçado a se render sem luta.

Não havia piratas bloqueando seu caminho, mas bem em frente havia aparecido uma cortina de névoa espessa. Deudermont olhou para Cattibrie, e a jovem, sem explicação, apenas deu de ombros em resposta. Não era algo comum. O céu estava claro, exceto por este banco de neblina, e a temperatura tinha sido bastante constante.

— O que causaria uma névoa assim? — Drizzt perguntou a Deudermont.

— Nada que eu saiba — insistiu o capitão. — Ocupem alguns remos! — ele gritou para a tripulação. — Tentem içar uma vela. Vamos ver se conseguimos contornar isso.

No momento em que Deudermont voltou sua atenção para o mar diante deles, no entanto, ele viu Drizzt balançando a cabeça em dúvida, pois a névoa já se aproximava muito mais. Não estava parada.

— Está se aproximando de nós — o capitão ofegou incrédulo.

— Depressa — acrescentou Drizzt, e então o drow, com seus ouvidos sensíveis, ouviu um risinho de Harkle Harpell e sabia em seu coração que isso era coisa do mago. Ele se virou a tempo de ver o homem desaparecendo pelo convés inferior, pela escotilha, e começou a seguir. Drizzt parou antes de chegar à

escotilha, ouvindo o ofegar de Deudermont e os gritos nervosos de muitos tripulantes.

Cattibrie desceu o cordame.

— O que é? — ela perguntou, quase desesperada.

Eles adentraram o véu cinzento. O som de água espirrando desapareceu, assim como qualquer sensação de movimento. Os tripulantes se amontoaram e muitos sacaram suas armas, como se esperassem que algum inimigo subisse a bordo da névoa escura.

Foi Guenhwyvar quem deu a Drizzt a próxima pista do que poderia estar acontecendo. A pantera veio para o lado de Drizzt, com as orelhas achatadas, mas sua expressão e comportamento mostrando mais curiosidade do que medo.

— Dimensional — observou o drow. Deudermont olhou para ele com curiosidade. — Isso é coisa de Harkle — disse Drizzt. — O mago está usando sua magia para nos tirar do mar aberto.

O rosto de Deudermont se iluminou com essa ideia, assim como o de Cattibrie — pelo menos até que ambos pararam um momento para pensar na fonte de sua aparente salvação.

Cattibrie olhou para a névoa espessa. De repente, flutuar em um navio danificado em águas vazias não parecia uma coisa tão ruim.



— Como assim? — rugiu Robillard. Ele bateu as mãos ferozmente e traduziu sua pergunta para a linguagem aquosa e gorgolejante do elemental da água.

A resposta veio sem hesitação, e Robillard sabia o suficiente sobre tal criatura para entender que ela tinha os meios para saber a verdade sobre o assunto. Ela tinha sido cooperativa, para os padrões dos elementais, e Robillard não acreditava que esse estava mentindo para ele.

O *Fada do Mar* se foi, desapareceu do mar.

Robillard deu um suspiro de alívio quando ouviu a próxima resposta, que o navio não havia afundado, mas apenas havia saído das águas.

— Harkle Harpell — o mago raciocinou em voz alta. — Ele os levou a um porto. Muito bem!

Robillard parou para pensar em sua própria situação então, sozinho e tão longe da terra. Ele ordenou ao elemental que o mantivesse se movendo mais ou menos a leste, e explicou que precisaria da criatura até o próximo amanhecer. Então ele pegou seu livro de magias, um fabuloso trabalho impermeável de couro, e moveu seu marcador de borla dourada para a página que continha seu feitiço de teletransporte.

Então o mago recostou-se e relaxou. Ele precisava dormir, reunir sua força e sua energia. O elemental cuidaria de sua segurança por enquanto, e de manhã ele usaria seu feitiço para colocá-lo em seu quarto particular no salão da guilda em Águas Profundas. Sim, o mago decidiu, foram algumas semanas difíceis e chatas,

e agora era um bom momento para uma folga tranquila em terra.

Deudermont só teria que alcançá-lo mais tarde.



O *Fada do Mar* flutuava em uma quietude surreal, sem som de água ou vento, por muitos minutos. A névoa era tão espessa ao redor deles que Drizzt teve que se pendurar muito baixo sobre o parapeito para ver a água. Ele não se atreveu a estender a mão e tocar aquele líquido cinza, sem saber o que a magia de Harkle, se essa era mesmo a magia de Harkle, poderia estar fazendo.

Por fim, eles ouviram o som das águas, de uma onda contra a proa do navio. O nevoeiro começou a diminuir quase imediatamente, e embora não pudessem ver o ambiente, todos a bordo sentiram que algo havia mudado.

— O cheiro — observou Cattibrie, e as cabeças de todos aqueles perto dela balançaram em concordância. Foi-se o aroma salgado, tão espesso que deixava um gosto na boca, substituído por um aroma fresco de verão, cheio de árvores, flores e a sensação suave de um pântano em uma enseada. Os sons também haviam mudado, do apito vazio e interminável do vento e dos salpicos silenciosos de águas profundas para o suave bater de ondas menores e o trinar de...

— Pássaros? — perguntou Drizzt.

O nevoeiro se afastou, e toda a tripulação deu um suspiro de alívio, pois eles estavam perto da terra! À esquerda havia uma pequena ilha, coberta de árvores, centrada por um pequeno castelo e pontilhada de grandes mansões. Uma longa ponte se estendia em frente ao *Fada do Mar*, alcançando da ilha até a costa, até as docas de uma cidade murada de tamanho razoável. Atrás da cidade, o chão se inclinava em montanhas altas, um marco que nenhum marinheiro poderia ignorar, mas que Deudermont não conhecia. Muitos barcos estavam por perto, embora nenhum muito maior do que os barcos a remo que o *Fada do Mar* carregava à popa. Todas as tripulações ficaram de pé, olhando fixo para o magnífico veleiro.

— Não é Águas Profundas — observou Deudermont. — Nem qualquer lugar que eu conheça perto de lá.

Drizzt examinou a área, estudando o litoral que se fazia visível atrás deles.

— Não é mar aberto — respondeu ele.

— Um lago — raciocinou Cattibrie.

Todos os três se entreolharam por um momento, depois gritaram:

— Harkle! — em uníssono. O Harpell, esperando o chamado, saiu correndo da escotilha e se aproximou deles, com sua expressão cheia de alegria.

— Onde nós estamos? — Deudermont exigiu saber.

— Onde o destino queria que estivéssemos — disse o mago em tom de mistério, acenando com os braços, fazendo as volumosas mangas de seu manto flutuarem no vento.

— Acho que você tem que fazer melhor do que isso — Cattibrie afirmou,

seca.

Harkle deu de ombros e abaixou os braços.

— Eu não sei ao certo, é claro — admitiu. — A magia facilita o movimento, não é uma coisa aleatória, mas onde quer que possamos estar, eu não sei dizer.

— A magia? — perguntou Deudermont.

— A névoa do destino — respondeu Drizzt antes que Harkle pudesse responder. — A mesma magia que o trouxe até nós.

Harkle assentiu a cada palavra do drow, com o sorriso aberto e uma expressão de orgulho e realização.

— Você nos colocou em um lago! — Deudermont rugiu com raiva.

Harkle começou a gaguejar uma resposta, mas um chamado da água interrompeu a conversa.

— Yo ho, *Fada do Mar*!

Os quatro foram para o parapeito, com Drizzt puxando o capuz de sua capa sobre a cabeça. Ele não sabia onde estavam, ou que recepção poderiam encontrar, mas sentiu que provavelmente a saudação seria menos amistosa se esses marinheiros descobrissem que o *Fada do Mar* carregava um elfo drow.

Um barco de pesca de tamanho razoável parou ao lado, com sua tripulação de seis pessoas estudando a escuna com atenção.

— Vocês passaram por uma batalha — um senhor de barba grisalha, parecendo ser o capitão do barco de pesca, raciocinou.

— Uma tempestade — corrigiu Deudermont. — O vento mais feroz que já vi.

Os seis pescadores trocaram olhares de dúvida. Eles estavam na água todos os dias durante o último mês e não tinham visto tempestades.

— Longe daqui — Deudermont tentou explicar, reconhecendo as expressões de dúvida.

— Quão longe você pode chegar? — perguntou o senhor de barba grisalha, olhando para a costa sempre presente.

— Você ficaria surpreso — respondeu Cattibrie, lançando um olhar de soslaio para o ruborizado Harkle.

— Onde você aporta? — perguntou o senhor.

Deudermont estendeu as mãos.

— Nós somos o *Fada do Mar*, de Águas Profundas.

As expressões de dúvida se transformaram em sorrisos irônicos evidentes.

— Águas Profundas? — o senhor de barba grisalha ecoou.

— Estamos em outro mundo? — Cattibrie sussurrou para Drizzt, e o drow achou difícil confortá-la com honestidade, em especial com Harkle Harpell por trás de tudo.

— Águas Profundas — disse Deudermont em tom monocórdio e sério, com o máximo de convicção que conseguiu reunir.

— Você está muito longe de casa, capitão — observou outro dos pescadores.

— Uns mil e quinhentos quilômetros.

— Oitocentos — corrigiu o senhor.

— E tudo isso é terra — acrescentou outro, rindo. — Você tem rodas no *Fada do Mar*? — Essa fala veio acompanhada de uma risada dos seis e de várias outras tripulações de barcos que se aproximavam para investigar.

— E uma equipe de cavalos que eu gostaria de ver — um homem em outro barco acrescentou, atraindo mais risadas.

Até Deudermont conseguiu um sorriso, aliviado por ele e seu navio aparentemente ainda estarem nos Reinos.

— Coisa de mago — explicou ele. — Navegamos pelo Mar das Espadas, a oitocentos quilômetros a sudoeste de Munshaes, quando a tempestade nos encontrou e nos deixou à deriva. Nosso mago — Deudermont olhou para Harkle — lançou algum encantamento para nos levar a um porto.

— Ele errou — gargalhou um homem.

— Mas ele nos tirou do mar aberto — disse Deudermont quando a risada morreu. — Onde sem dúvidas teríamos perecido. Por favor, digam-me, bons marinheiros, onde estamos?

— Este é o Lago Impresk — respondeu o senhor de barba grisalha, depois apontou para a costa, para a cidade murada. — Carradoon.

Deudermont não reconheceu os nomes.

— Essas são as Flocos de Neve — continuou o capitão, indicando as montanhas.

— Sul — disse Cattibrie de repente. Todos os olhos se voltaram para ela. — Estamos muito ao sul de Águas Profundas — disse ela. — E se navegássemos para o sul do lago, chegaríamos ao Marulhada e depois ao Canal Vilhon no Mar de Dentro.

— Agora você sabe onde está — anunciou o senhor de barba grisalha. — Mas você não teria água suficiente para levar este navio ao Lago Shalane.

— E a menos que você tenha asas com essas rodas, você não vai conseguir navegar sobre as Montanhas Fendidas! — o homem ao lado do senhor rugiu. Mas o riso foi subjugado agora, com todos os marinheiros, no *Fada do Mar* e nos barcos de pesca, digerindo a gravidade da situação.

Deudermont deu um longo suspiro e olhou para Harkle, que lançou seu olhar para o convés.

— Vamos nos preocupar com para onde vamos mais tarde — disse Deudermont. — Por enquanto, o objetivo é consertar o *Fada do Mar*. Ele se virou para o senhor. — Temo que seu lago não seja profundo o suficiente — disse ele. — Existe algum cais grande onde possamos aportar para reparos?

O capitão apontou para a Ilha Carradoon e uma longa doca se projetando na direção do *Fada do Mar*.

— A água é mais profunda no lado norte da ilha — observou o homem ao lado dele.

— Mas o cais é de propriedade privada — disse um terceiro pescador.

— Vamos conseguir permissão para aportá-lo — disse o senhor com firmeza.

— Mas a tarefa não é tão fácil — interveio Deudermont. — Não temos as velas, nem a direção para navegar. E eu não conheço essas águas, é claro.

— Pegue algumas cordas, Capitão...?

— Deudermont — respondeu o capitão do *Fada do Mar*. — Capitão Deudermont.

— Meu nome é Terraducket — disse o capitão do barco que o havia chamado. — Saudações.

Ele sinalizou para todos os outros barcos enquanto falava, e já estavam cercando o *Fada do Mar*, tentando se posicionar.

— Vamos levá-lo para as docas, e Carradoon tem um bom número de construtores navais para ajudar em seus reparos — continuou Terraducket. — Mesmo naquele mastro, embora tenhamos que encontrar uma árvore alta para substituí-lo! Saiba que isso lhe custará um bom número de histórias sobre suas aventuras de navegação no Mar das Espadas, se eu conheço meus companheiros!

— Temos um bom número! — Deudermont assegurou a ele.

As cordas apareceram e a frota de pesca se alinhou e começou a guiar e rebocar a grande escuna.

— A irmandade dos marinheiros se estende àqueles sobre os lagos — observou Drizzt.

— Parece que sim — concordou Deudermont. — Se tivéssemos que aumentar a tripulação, eu saberia por onde começar minha busca. O capitão olhou para Harkle, que ainda estava olhando desamparado para o convés. — Você se saiu bem, Mestre Harpell — disse Deudermont, e o rosto do mago se iluminou enquanto tornava a olhar para o homem. — Nós teríamos perecido nas águas desconhecidas tão longe das Munshaes, e agora vamos viver.

— Mas em um lago — respondeu Harkle.

Deudermont afastou essa ideia.

— Robillard nos encontrará, e vocês dois encontrarão uma maneira de nos colocar de volta ao lugar que pertencemos, não duvido. Por enquanto, meu navio e minha tripulação estão seguros, e isso é tudo o que importa. Muito bem!

Harkle estava mesmo radiante.

— Por que estamos aqui? — Cattibrie teve que perguntar.

— A névoa do destino — disseram Drizzt e Harkle em uníssono.

— E isso significa que há algo aqui que precisamos — continuou o mago.

— Precisamos para quê? — perguntou Cattibrie.

— Para a missão, é claro! — rugiu Harkle. — É o nosso objetivo, não é? — ele olhou em volta como se isso explicasse tudo, mas viu que os olhares que voltavam para ele não eram olhares de compreensão. — Antes da tempestade, estávamos indo até...

— Águas Profundas — respondeu Deudermont. — Sua magia não nos colocou mais perto de Águas Profundas.

Harkle acenou agitado com as mãos.

— Não, não — ele corrigiu. — Não até Águas Profundas, mas até um clérigo, ou um mago, em Águas Profundas.

— E você acha que temos mais chances de encontrar um conjurador do nível de poder que precisamos aqui do que em Águas Profundas? — perguntou Drizzt incrédulo. — Nesta cidadezinha tão longe de casa?

— Bom Capitão Terraducket — gritou Harkle.

— Aqui — veio a resposta de mais longe do que antes, pois o barco de pesca de Terraducket avançou para se juntar à fila de reboque.

— Procuramos um clérigo — disse Harkle. — Alguém que tenha bastante poder...

— Cadderly — Terraducket interrompeu sem hesitar. — Cadderly Bonaduce. Você não encontrará um clérigo mais poderoso em todos os Reinos! — Terraducket se gabava, como se este Cadderly fosse propriedade de toda a Carradoon.

Harkle lançou um olhar superior para seus amigos.

— Névoa do destino — observou ele.

— E onde podemos encontrar esse Cadderly? — perguntou Deudermont. — Em Carradoon?

— Não — veio a resposta de Terraducket. — Dois dias de marcha entre as montanhas, em um templo chamado Elevação Espiritual.

Deudermont olhou para Harkle, sem mais perguntas duvidosas vindo à tona.

Harkle bateu palmas.

— Névoa do destino! — disse novamente. — Ah, e tudo se encaixa tão bem — disse ele animado, como se outro pensamento tivesse acabado de aparecer em sua cabeça.

— Se encaixa como o *Fada do Mar* em um lago — Cattibrie acrescentou com sarcasmo, mas Harkle apenas a ignorou.

— Vocês não entendem? — o mago perguntou a todos, animado mais uma vez e batendo os braços como se fosse um par de asas. — *Fada do Mar*, um Espírito da Enseada e Elevação Espiritual. EE e EE, afinal! E névoa do destino, minha Magia Magnífica, MM.

— Isso não faz nenhum sentido — gemeu Cattibrie.

— E HH! — berrou Harkle. Drizzt olhou para ele com curiosidade. — Harkle Harpell! — o mago animado explicou, então ele apontou um dedo na direção do drow. — E DD de Drizzt Do'Urden! MM para a névoa do destino, a Magia Magnífica, e EE e EE, HH e DD! E você... — ele apontou para Cattibrie.

— Não funciona — a jovem lhe assegurou.

— Não importa — acrescentou Drizzt.

Deudermont estava mordendo com força o lábio, tentando não roubar o momento de glória de Harkle com uma gargalhada.

— Oh, há algo nas letras — disse Harkle, falando consigo mesmo mais do

que com os outros. — Eu devo explorar isso!

— Explore sua mente — disse Cattibrie, e então acrescentou baixinho, para que apenas Drizzt e Deudermont pudessem ouvir. — É melhor pegar uma grande lanterna e um pacote anão de exploração de cavernas.

Isso provocou uma risadinha.

— Mas seu pai! — Harkle gritou de repente, saltando até Cattibrie. Ela mal se conteve de bater nele, tão grande era sua surpresa.

— Meu pai? — perguntou ela.

— BB! — Harkle, Drizzt e Deudermont disseram juntos, com o drow e o capitão fingindo empolgação.

Cattibrie gemeu outra vez.

— Sim, sim. *Bruenor* Martelo de *Batalha* — Harkle disse para si mesmo e começou a se afastar. — BB. Oh, eu devo explorar a correlação das letras, sim, eu devo.

— Enquanto você pensa nisso, explore a correlação de TT — disse Cattibrie. O mago distraído assentiu e caminhou, fazendo um caminho direto para os aposentos particulares de Deudermont, que Harkle praticamente havia assumido.

— TT? — o capitão perguntou a Cattibrie.

— Tolo Tagarela — ela e Drizzt responderam juntos, causando mais uma risada das pessoas próximas. Ainda assim, nem Drizzt nem Cattibrie, Deudermont nem qualquer um dos outros poderiam descartar o fato de que o “tolo tagarela” aparentemente havia salvado o *Fada do Mar* e os colocado mais perto de seu objetivo.



PARTE 3
A Natureza do Mal

Eles são os absolutos, o panteão dos ideais, os deuses bondosos e os demônios malignos, para sempre presos na luta pelas almas dos mortais. O conceito é que Lolth é pura maldade; o de Mielikki, pura bondade. Tão opostos quanto luz e trevas, sem penumbra no meio.

Assim são os conceitos, o bem e o mal. Absolutos, rígidos. Não pode haver justificativa para um ato verdadeiramente maligno. Não há tons de cinza. Enquanto um ato bondoso muitas vezes traz ganho pessoal, o ato em si é absoluto, pois sua medida é baseada na intenção. Isso é sintetizado por nossas crenças no panteão, mas e as raças mortais, os seres racionais — os humanos e as raças da espécie élfica e anã, os gnomos e os halflings, os goblinoides e os gigantes? Aqui a questão se confunde, os absolutos se misturam.

Para muitos, a equação é simples: eu sou drow, drow são malignos, então eu sou mau.

Isso não é verdade. Pois o que é um ser racional se não uma escolha? E não pode haver mal, nem bem, sem intenção. É verdade que nos Reinos existem raças e culturas, em particular os goblinoides, que mostram um comportamento em geral maligno, e aqueles, como os elfos da superfície, que se inclinam para o conceito do bem. Mas mesmo nessas, que muitos consideram personificações de um absoluto, são as intenções e ações do indivíduo que decidem em última instância. Conheci um goblin que não era mau e sou um drow que não sucumbiu aos caminhos de sua cultura. Ainda assim, poucos drow e menos goblins podem fazer tais afirmações, e assim as generalidades se sustentam.

Mais curiosos e mais diversificados entre as raças são os humanos. Aqui, a igualdade e as expectativas se confundem acima de tudo. Aqui a percepção reina suprema. Aqui a intenção é muitas vezes escondida, secreta. Nenhuma raça é mais hábil do que os humanos em tecer uma máscara de justificativas. Nenhuma raça é mais hábil do que os seres humanos em tecer uma máscara de desculpas, em última análise, alegando boa intenção. E nenhuma raça é mais hábil em acreditar em suas próprias afirmações. Quantas guerras foram travadas, humano contra humano, com ambos os exércitos defendendo que sua divindade, uma divindade bondosa, estava do seu lado e em seus corações?

Mas o bem não é uma coisa de percepção. O que é “bom” em uma cultura não pode ser “mau” em outra. Isso pode ser verdade para costumes e práticas menores, mas não para a virtude. A virtude é absoluta.

Deve ser. A virtude é a celebração da vida e do amor, a aceitação dos outros e o desejo de crescer em direção ao bem, em direção a um lugar melhor. É a ausência de orgulho e inveja, a disposição de compartilhar nossas alegrias e aproveitar as vitórias dos outros. Está acima da justificativa porque é o que está de verdade em cada coração. Se uma pessoa faz um ato maligno, então deixe-a tecer sua máscara, mas isso não esconderá a verdade, o absoluto, do que está nu dentro de seu próprio coração.

Há um lugar dentro de cada um de nós onde não podemos nos esconder da verdade, onde a virtude se assenta como juiz. Admitir a verdade de nossas ações é ir perante tal tribunal, onde o processo é irrelevante. O bem e o mal são intenções, e a intenção é indesculpável.

Cadderly Bonaduce foi para este lugar mais de bom grado e de forma mais completa do que qualquer homem que conheci. Eu reconheço esse crescimento dentro dele, e vejo o resultado, o Elevação Espiritual, a mais majestosa e ainda a mais humilde das realizações humanas.

Artemis Entreri irá para este lugar. Talvez não até o momento de sua morte, mas ele irá, como todos nós devemos eventualmente ir, e que agonia ele perceberá quando a verdade de sua existência maligna for exposta diante dele. Rezo para que ele vá logo, e minha esperança não nasce da vingança, pois a vingança é uma oração vazia. Que Entreri possa ir por sua própria vontade para aquele lugar mais privado dentro de seu coração para ver a verdade e, assim, corrigir seus caminhos. Ele encontrará alegria em sua penitência, verdadeira harmonia que nunca poderá conhecer ao longo de seu curso atual.

Eu vou para este lugar dentro do meu coração com tanta frequência quanto posso, a fim de escapar da armadilha da justificativa fácil. É um lugar doloroso, um lugar nu, mas somente lá podemos crescer em direção ao bem. Somente lá, onde nenhuma máscara pode justificar, podemos reconhecer a verdade de nossas intenções e, portanto, a verdade de nossas ações. Somente lá, onde a virtude se assenta como juiz, nascem os heróis.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 13



Elevação Espiritual

DRIZZT, CATTIBRIE, DEUDERMONT E HARKLE NÃO encontraram problemas quando deixaram Carradoon para sua caminhada nas Montanhas Floco de Neve. O drow manteve o capuz de sua capa puxado para baixo, e todos na cidade ficaram tão animados com a presença da escuna que ninguém prestou muita atenção ao grupo quando partiram. Assim que passaram pelo portão, o quarteto viu que o caminho era fácil e seguro. Guiados em torno de quaisquer problemas potenciais pelo ranger drow, eles não encontraram nada notável, nada emocionante.

Dado o que todos passaram nas últimas semanas, era exatamente isso que eles queriam.

Eles conversavam com tranquilidade, ainda mais com Drizzt explicando a eles a natureza da vida selvagem ao seu redor — quais pássaros tinham qual trinado e quantos cervos haviam feito as camas de agulhas achatadas perto de um bosque de pinheiros. Às vezes, a conversa se voltava para a tarefa em questão, para o poema da vidente cega. Isso colocava o pobre Harkle em uma situação bastante difícil. Ele sabia que os outros estavam deixando coisas óbvias passarem, possivelmente versos críticos, pois, com seu diário, ele tinha sido capaz de examinar o poema por completo. O mago não tinha certeza do quanto ele poderia intervir, no entanto. A névoa do destino fora criada como um feitiço passivo, um método para Harkle facilitar e depois testemunhar eventos dramáticos. Se ele se tornasse um participante ativo nesses eventos, deixando outros dos jogadores desse drama olhar para seu diário encantado, ou usando o que a jornada havia mostrado a ele, provavelmente arruinaria o feitiço.

Sem dúvidas Harkle poderia usar suas outras habilidades mágicas se o destino os levasse à batalha, e com certeza ele poderia usar sua intuição, como na discussão sobre o *Fada do Mar* quando eles concordaram pela primeira vez que precisavam ver um feiticeiro ou um clérigo. Mas a intervenção direta, usando

informações dadas pela facilitação do feitiço, talvez alterasse o futuro e, assim, derrotasse as intenções do destino. A magia de Harkle não havia sido criado para tal propósito; a magia tinha suas limitações. O pobre Harkle não sabia o quanto poderia forçar esse limite. Ao viver seus quarenta anos cercado por magos pelo menos tão ultrajantes quanto ele, ele entendia muito bem os efeitos colaterais potencialmente graves de levar a magia longe demais.

Então Harkle deixou os outros três balbuciarem suas discussões sobre o poema, balançando a cabeça e concordando com o que parecia ser a interpretação mais aceita de qualquer linha. Ele evitou quaisquer perguntas diretas, embora seus dares de ombros indiferentes e respostas murmuradas trouxessem muitos olhares curiosos.

As trilhas subiam mais alto nas montanhas, mas as coisas continuavam fáceis, pois o caminho estava bem desgastado e fora muitas vezes percorrido. Quando o quarteto saiu da escuridão do dossel da montanha, fora do caminho e em um prado plano perto da borda de uma descida íngreme, eles entenderam o porquê.

Drizt Do'Urden tinha visto os esplendores do Salão de Mitral, assim como Cattibrie. Com sua magia, Harkle Harpell havia visitado muitos lugares exóticos, como a Torre Central do Arcano em Luskan. Deudermont havia navegado a Costa da Espada de Águas Profundas até o incrível Porto Calim. Mas nenhum desses lugares jamais havia tirado o fôlego de qualquer um dos quatro como a visão diante deles agora.

Era chamado de Elevação Espiritual, um nome apropriado para um templo gigantesco — uma catedral — de torres altas e mastros voadores, de grandes janelas de vidro colorido e um sistema de calhas terminado em cada canto com uma gárgula exótica. As partes mais baixas do telhado principal da catedral ainda estavam a mais de trinta metros do chão, e três das torres se elevavam a mais de duas vezes essa altura.

O complexo Baenre era maior, é claro, e a Torre Central era mais obviamente uma criação de fluxo livre de magia. Mas havia algo mais solene sobre este lugar, mais reverente e sagrado. A pedra da catedral era cinza e marrom, bastante comum, mas era a construção daquela pedra, a força terrena e ainda maior do lugar, que os deixaram admirados. Era como se as raízes da catedral estivessem nas profundezas das montanhas e sua torres elevadas tocassem os próprios céus.

Uma bela melodia, uma voz rica e doce, flutuava para fora do templo, reverberava nas pedras. Demorou um momento para os quatro perceberem que era uma voz, uma voz humana, pois o Elevação Espiritual parecia ter uma melodia própria.

O terreno não era menos espetacular. Um bosque de árvores se alinhava a uma trilha de paralelepípedos que levava às enormes portas da frente do templo. Do lado de fora daquela linha perfeitamente reta havia um gramado bem cuidado, grosso e rico, demarcado por cercas vivas de formato perfeito e preenchido com vários canteiros de flores, todos vermelhos e rosa, roxos e brancos. Vários arbustos pontilhavam o gramado também, e estes tinham sido podados para se assemelhar a vários animais da floresta — um veado e um urso,

um coelho enorme e um grupo de esquilos.

Cattibrie piscou várias vezes quando viu o jardineiro, o anão mais incomum que ela, que havia sido criada por anões, jamais tinha visto. Ela cutucou Drizzt, apontando para o pequeno ser, e os outros notaram também. O jardineiro os viu e começou a correr em sua direção, com um largo sorriso.

Sua barba era verde — verde! — dividida ao meio e puxada para trás sobre suas orelhas grandes, depois torcida com seu longo cabelo verde em uma única trança que pendia sobre mais da metade das costas. Ele usava um manto leve sem mangas, de cor verde pálido, que pendia até a metade do joelho, deixando à mostra as pernas arqueadas, incrivelmente peludas e musculosas. Os pés grandes do anão também estavam à mostra, exceto pelas tiras finas de suas sandálias abertas.

Ele cortou um curso de interseção, chegando aos paralelepípedos nove metros à frente do quarteto. Lá ele derrapou até parar, enfiou dois dedos na boca, olhou para trás por cima do ombro e deu um assobio estridente.

— O quê? — veio um grito um momento depois. Um segundo anão, este mais parecido com o que o quarteto esperaria, levantou-se da sombra da árvore mais próxima da porta do templo. Ele tinha ombros largos e quadrados e uma barba amarela. Vestido todo de marrom, ele usava um enorme machado amarrado nas costas e um capacete adornado com chifres de veado.

— Eu disse que ajudaria! — o anão de barba amarela rugiu. — Mas você me prometeu tempo para dormir!

Então este segundo anão notou o quarteto e ele parou seu discurso imediatamente e percorreu o caminho em direção ao grupo.

O anão de barba verde chegou lá primeiro. Ele não disse uma palavra, mas fez uma reverência dramática, depois pegou a mão de Cattibrie e a beijou.

— Hihhihi — ele disse com um rubor, movendo-se por sua vez de Cattibrie para Deudermont, para Drizzt, para...

De volta a Drizzt, onde o pequeno se abaixou, espreitando sob o capuz que cobria todo o seu rosto.

O drow fez o que ele desejava, puxando o capuz e sacudindo sua cabeleira branca e grossa. Os primeiros encontros sempre foram difíceis para Drizzt, em especial longe daqueles lugares onde ele era conhecido e aceito.

— Eita! — o pequeno gritou.

— Um drow fedorento! — rugiu o de barba amarela, correndo pelo caminho, arrancando o machado de suas costas enquanto se aproximava.

Drizzt não ficou surpreso, e os outros três ficaram mais envergonhados do que assustados.

O de barba verde continuou a pular para cima e para baixo e apontar, inofensivo, mas o de barba amarela tomou um rumo mais direto e ameaçador. Ele ergueu o machado bem alto sobre a cabeça e atacou Drizzt como um touro a ponto de dar uma chifrada.

Drizzt esperou até o último segundo possível, então, usando as tornozelas

mágicas e seus reflexos bem trabalhados, ele simplesmente desviou. O anão de barba amarela tropeçou ao passar, correndo de cabeça até a árvore atrás do drow.

O anão de barba verde olhou para o outro anão, depois para Drizzt, parecendo por um momento que também desejava atacar. Então ele olhou de volta para o outro anão, observando o machado agora preso na árvore. Ele caminhou em direção ao anão de barba amarela, se preparando e batendo no anão com força no lado da cabeça.

— Um drow fedorento! — rosnou o de barba amarela, pegando com uma mão de seu cabo de machado para afastar os tapas contínuos. Por fim, ele conseguiu soltar seu machado, mas quando saltou, encontrou três dos quatro, o drow incluído, de pé, impassíveis. A quarta, porém, a mulher de cabelos arruivados, segurava um arco em prontidão.

— Se quiséssemos você morto, teríamos acabado com você antes de se levantar da sua soneca — disse ela.

— Não desejo mal algum — acrescentou Drizzt. — Eu sou um guardião — disse ele, principalmente para o anão de barba verde, que parecia o mais equilibrado dos dois. — Um ser da floresta, assim como você.

— Meu irmão é um druida — disse o de barba amarela, tentando parecer firme e durão, mas parecendo bastante envergonhado no momento.

— Isso aí! — o anão de barba verde concordou.

— Anão druida? — perguntou Cattibrie. — Eu vivi a maior parte da minha vida com anões, e nunca ouvi falar de um druida entre a raça.

Ambos os anões inclinaram a cabeça com curiosidade. Certamente a jovem soava anã com seu sotaque forte.

— Que anões poderiam ser? — perguntou o do machado.

Cattibrie baixou Taulmaril.

— Eu sou Cattibrie — disse ela. — Filha adotiva de Bruenor Martelo de Batalha, Oitavo Rei do Salão de Mitral.

Os olhos de ambos os anões se arregalaram e suas bocas também se abriram. Eles olharam com atenção para Cattibrie, depois um para o outro, de volta para Cattibrie e de volta um para o outro. Eles bateram suas testas, com um som firme e estridente de impacto, depois olharam de volta para Cattibrie.

— Ei — uivou o anão que havia acabado de tentar atacar Drizzt, apontando um dedo gordo na direção dele. — Eu ouvi falar de você. Você é Drizzt Dudden.

— Drizzt Do'Urden — corrigiu o drow com uma reverência.

— Sim — concordou o de barba amarela. — Eu ouvi falar de você. Meu nome é Ivan, Ivan Ombro de Rocha, e este é meu irmão, Pikel.

— Meu irmão — concordou o druida, colocando um braço nos ombros robustos de Ivan.

Ivan olhou por cima do ombro, para o corte profundo que ele havia colocado na árvore.

— Sinto muito pelo meu machado — disse ele. — Eu nunca vi um elfo drow.

— Você veio ver a catedr... a catequese... a cate... o raio da igreja? — perguntou Ivan.

— Viemos ver um homem chamado Cadderly Bonaduce — respondeu Deudermont. — Eu sou o Capitão Deudermont do *Fada do Mar*, navegando fora de Águas Profundas.

— Você navegou pela terra — disse Ivan secamente.

Deudermont ergueu a mão para afastar a resposta esperada antes que o anão a começasse.

— Precisamos falar com Cadderly — disse Deudermont. — Nossa situação é urgente.

Pikel bateu as mãos, colocou-as ao lado de sua cabeça inclinada, fechou os olhos e roncou.

— Cadderly está tirando uma soneca — explicou Ivan. — Os pequenos o desgastam. Vamos ver Lady Danica e pegar algo para vocês comerem. — Ele piscou para Cattibrie. — Eu e meu irmão queremos ouvir mais sobre o Salão de Mitral — disse ele. — Dizem que um velho toma conta do lugar desde que Bruenor Martelo de Batalha fez as malas e saiu.

Cattibrie tentou esconder sua surpresa, até acenou com a cabeça como se não estivesse surpresa com o que Ivan tinha a dizer. Ela olhou para Drizzt, que não teve resposta. Bruenor tinha ido embora? De repente, ambos queriam sentar e conversar com os anões também. A reunião com Cadderly poderia esperar.

O interior do Elevação Espiritual não era menos majestoso e inspirador do que o exterior. Eles entraram na área principal da catedral, a capela central, e embora houvesse pelo menos umas vinte pessoas lá dentro, o lugar era tão grande que os quatro estranhos se sentiam sozinhos. Todos eles não podiam evitar de olhar para cima, até as colunas elevadas, passando por várias bordas alinhadas com estátuas decoradas e pelo brilho que entrava pelos vitrais, até a abóbada intrincadamente esculpida do teto mais de trinta metros acima deles.

Quando enfim conseguiu levar os quatro companheiros embasbacados pela área principal, Ivan os guiou por uma porta lateral, para salas de tamanho mais normal. A construção do lugar, a força e os detalhes de lá, continuaram a sobrecarregá-los. Nenhum arco ou porta de apoio estava sem decoração, e uma porta pela qual eles passaram estava tão coberta de runas e esculturas que Drizzt acreditava que podia ficar de pé e estudá-la por horas e horas sem ver todos os detalhes, sem decifrar cada mensagem.

Ivan bateu em uma porta, depois fez uma pausa esperando por um convite para entrar. Quando o ouviu, ele abriu a porta.

— Eu vos apresento Lady Danica Bonaduce — disse o anão de forma importante, apontando para os outros seguirem.

Eles começaram a andar, com Deudermont na liderança, mas o capitão parou, quase tropeçou, quando duas crianças pequenas, um menino e uma menina, atravessaram seu caminho. Vendo o estranho, ambos derraparam até parar. O menino, um rapaz de cabelos arenosos com olhos em forma de

amêndoa, abriu a boca e apontou direto para o drow.

— Por favor, desculpe meus filhos — disse uma mulher do outro lado da sala.

— Sem ofensa — assegurou Drizzt.

Ela se ajoelhou e chamou sua dupla. Eles se entreolharam em busca de apoio, então se moveram cautelosos até o drow, o menino até ousou estender a mão e tocar a pele de ébano de Drizzt. Então ele olhou para seus próprios dedos, como se para ver se alguma da coloração tinha transferido.

— Não pintou, mãe — disse ele, olhando para a mulher e erguendo a mão.
— Não pintou.

— Hihi — Pikel riu, logo atrás deles.

— Tire os pirralhos daqui. — Ivan sussurrou para o irmão.

Pikel avançou para que as crianças pudessem vê-lo, e seus rostos se iluminaram de imediato. Pikel enfiou um polegar em cada orelha e balançou os dedos.

— Ah, oi! — as crianças gritaram em uníssono e seguiram “Tio Pike” correndo para fora da sala.

— Você deveria ficar de olho no que meu irmão está ensinando a eles dois — disse Ivan a Danica.

Ela riu e se levantou da cadeira para cumprimentar os visitantes.

— Tenho certeza de que é bom para os gêmeos que tenham um amigo como Pikel — disse ela. — E como Ivan — acrescentou ela graciosa, e o anão durão não conseguiu esconder um rubor.

Drizzt entendeu que a mulher era uma guerreira apenas pela maneira como atravessava a sala, leve, silenciosa, em perfeito equilíbrio através do movimento completo de cada passo. Ela era de estrutura leve, alguns centímetros mais baixa que Cattibrie e pesando não mais do que cinquenta quilos, mas cada músculo era definido e se movia em harmonia. Seus olhos eram ainda mais exóticos do que os de seus filhos, em forma de amêndoas e em um tom rico de castanho, cheios de intensidade, cheios de vida. Seu cabelo, loiro avermelhado e tão grosso quanto a cabeleira branca do drow, saltava alegremente sobre seus ombros como se a abundância de energia que fluía dentro dessa mulher não pudesse ser contida.

Drizzt olhou de Danica para Cattibrie, viu uma semelhança ali em espírito, se não em corpo.

— Eu apresento Drizzt Dudden — Ivan começou, puxando o capacete com chifres de cervo de sua cabeça. — Cattibrie, filha de Bruenor do Salão de Mitral, Capitão Deudermont do *Fada do Mar*, fora de Águas Profundas, e... — o anão de barba amarela parou e olhou curioso para o mago magricela. — Qual você disse que era o seu nome? — perguntou.

— Harpell Harkle... É, Harkle Harpell — gaguejou Harkle, obviamente encantado por Danica. — De Sela Longa.

Danica assentiu.

— Saudações — disse ela a cada um deles por sua vez, terminando com o drow.

— Drizzt Do’Urden — corrigiu o guardião. Danica sorriu.

— Eles vieram falar com Cadderly — explicou Ivan.

Danica assentiu.

— Vá e acorde-o — disse ela, ainda segurando a mão de Drizzt. — Ele não vai querer perder uma audiência com visitantes tão ilustres.

Ivan pulou para longe, divagando pelo corredor.

— Você já ouviu falar de nós? — perguntou Cattibrie.

Danica olhou para ela e assentiu.

— Sua reputação os precede — ela assegurou à jovem. — Ouvimos falar de Bruenor Martelo de Batalha e da luta para recuperar o Salão de Mitral.

— E da guerra com os elfos drow? — perguntou Drizzt.

Danica assentiu.

— Em parte — respondeu ela. — Espero que, antes de partir, você encontre tempo para nos contar a história na íntegra.

— O que você sabe sobre a partida de Bruenor? — Cattibrie perguntou sem rodeios.

— Cadderly sabe mais do que eu — respondeu Danica. — Ouvi dizer que Bruenor abdicou de seu trono recuperado para o oferecer a um ancestral.

— Gandalug Martelo de Batalha — explicou Drizzt.

— É o que se diz — continuou Danica. — Mas para onde foram o rei e os duzentos leais a ele, isso eu não sei.

Drizzt e Cattibrie trocaram olhares, ambos tendo um palpite sobre aonde Bruenor poderia ter ido.

Ivan voltou então, junto com um homem velho, mas alegre, vestido com uma túnica branca amarelada e calças combinando. Uma capa de seda azul clara caía de seus ombros, e um chapéu de abas largas, azul e listrado em vermelho, cobria sua cabeça. No centro da frente da faixa do chapéu estava um pingente de porcelana e ouro que mostrava uma vela queimando acima de um olho, que todos os quatro reconheceram como o símbolo sagrado de Deneir — o deus da literatura e da arte.

O homem era de estatura média, cerca de um metro e oitenta, e era musculoso, apesar de sua idade avançada. Seu cabelo, o que restava dele, era na maior parte prateado, com uma pitada de marrom. Algo em sua aparência parecia estranhamente fora de lugar para os companheiros. Drizzt enfim reconheceu que eram os olhos do homem, esferas cinzentas marcantes que pareciam cheias de brilho, os olhos de um homem mais jovem.

— Eu sou Cadderly — disse ele de forma calorosa com uma reverência humilde. — Bem-vindos ao Elevação Espiritual, a casa de Deneir e de Oghma, e de todos os deuses bondosos. Vocês conheceram minha esposa, Danica?

Cattibrie olhou do velho Cadderly para Danica, que não poderia ser muito mais velha do que Cattibrie, com certeza ainda não tinha chegado aos trinta anos.

— E seus gêmeos — Ivan acrescentou com um sorriso, olhando para Cattibrie enquanto ela estudava Danica. Parecia para os observadores Drizzt e

Deudermont que o anão estava familiarizado com tal confusão em tal apresentação, um fato que os levou a pensar que a idade avançada de Cadderly não era uma coisa natural.

— Ah, sim, os gêmeos — disse Cadderly, balançando a cabeça e incapaz de conter um sorriso com o simples pensamento de seu legado turbulento.

O sábio sacerdote estudou as expressões dos quatro, apreciando sua graciosa retenção das perguntas óbvias.

— Vinte e nove — ele disse por fim. — Eu tenho vinte e nove anos de idade.

— Trinta em duas semanas — acrescentou Ivan. — Embora você não pareça ter um dia além de cento e seis!

— Foi a tarefa de construir a catedral — explicou Danica, e havia apenas uma pitada de tristeza e raiva em seus tons controlados. — Cadderly deu ao lugar sua força vital, uma escolha que ele fez para a glória de seu deus.

Drizzt olhou longa e firmemente para a jovem, a guerreira dedicada, e entendeu que Danica também havia sido forçada a um grande sacrifício por causa da escolha de Cadderly. Ele sentiu a raiva dentro dela, mas que era enterrada profundamente, oprimida por seu amor por este homem e sua admiração por seu sacrifício.

Cattibrie não deixou nada disso passar. Ela, que havia perdido o seu amor, sem dúvidas simpatizava com Danica e, no entanto, sabia que essa mulher não merecia nenhuma simpatia. Nessas poucas frases de explicação, na presença de Cadderly e de Danica, e dentro dos salões da mais reverente das estruturas, Cattibrie entendeu que dar simpatia a Danica diminuiria o sacrifício, diminuiria o que Cadderly havia realizado em troca de seus anos.

As duas mulheres olharam nos olhos uma da outra, com os olhares fixos, os olhos em forma de amêndoa de Danica e os grandes olhos de Cattibrie, no tom mais rico de azul. Cattibrie queria dizer “Pelo menos você tem os filhos de seu amado” queria explicar a Danica o vazio de sua própria perda, com Wulfgar antes...

Antes de tanta coisa, Cattibrie pensou com um suspiro.

Danica conhecia a história, e simplesmente ao compartilhar aquele longo olhar com Cattibrie, ela entendeu e apreciou o que estava no coração da mulher.

Os oito — pois Pikel logo retornou, explicando que as crianças estavam dormindo nos jardins e sendo vigiadas por vários clérigos — passaram as duas horas seguintes trocando histórias. Drizzt e Cadderly pareciam espíritos afins e, de fato, compartilharam muitas aventuras. Ambos enfrentaram um dragão vermelho e viveram para contar a história, ambos superaram legados de seu passado. Eles se deram bem de forma esplêndida, assim como Danica e Cattibrie, e embora os irmãos anões quisessem ouvir mais sobre o Salão de Mitral, eles acharam difícil entrar na conversa entre as mulheres e naquela entre Drizzt e Cadderly. Aos poucos, eles desistiram e passaram o tempo envolvidos com Harkle. Ele esteve no Salão de Mitral e participou da guerra drow, e acabou sendo um grande contador de histórias, destacando seus contos com ilusões menores.

De forma estranha, Deudermont sentiu-se afastado de tudo. Ele se viu sentindo saudades do mar e seu navio, desejando navegar outra vez para fora do Porto de Águas Profundas para perseguir piratas em águas abertas.

Poderia ter continuado por toda a tarde, exceto que um clérigo bateu na porta, informando Danica que as crianças estavam acordadas. A mulher começou a sair com os anões, mas Drizzt a deteve. Ele pegou a estatueta da pantera e chamou Guenhwyvar.

Isso deu um susto em Ivan! Pikel também gritou, mas de alegria, o druida anão sempre disposto a se encontrar com um animal tão magnífico, apesar do fato de que o animal poderia arrancar as feições de seu rosto.

— Os gêmeos vão gostar de passar um tempo com Guenhwyvar — explicou o drow.

A grande gata saiu da sala, com Pikel logo atrás, agarrando a cauda da pantera para que Guenhwyvar pudesse puxá-lo.

— Não tanto quanto meu irmão — Ivan, ainda um pouco abalado, observou.

Danica ia fazer a pergunta óbvia de segurança, mas manteve o pensamento sob controle, percebendo que, se a pantera não fosse confiável, Drizzt nunca a teria trazido. Ela sorriu e se curvou graciosamente, depois saiu com Ivan. Cattibrie teria ido também, mas a postura de Drizzt, de repente formal, disse a ela que era hora de falar de negócios.

— Você não veio aqui apenas para trocar histórias, por melhores que sejam — disse Cadderly, e ele se sentou ereto, cruzando as mãos na frente dele, pronto para ouvir sua história mais importante na íntegra.

Deudermont contou, Drizzt e Cattibrie adicionando pontos que achavam necessários, e Harkle o tempo todo destacando a história com observações que realmente não tinham nada a ver com nada que os outros quatro pudessem dizer.

Cadderly confirmou que tinha lido sobre Caerwich e a vidente cega.

— Ela fala em enigmas que nem sempre são o que parecem — alertou.

— Foi o que ouvimos — concordou Deudermont. — Mas este é um enigma que meus amigos não podem ignorar.

— Se a vidente falou a verdade, então um amigo perdido, meu pai Zaknafein, está nas garras de um ser maligno — explicou Drizzt. — Uma aia de Lolth, talvez, ou uma matriarca-mãe de uma das casas governantes de Menzoberranzan.

Harkle mordeu o lábio com força. Ele via um erro ali, mas teve que considerar as limitações de seu feitiço. Ele havia lido o poema da vidente cega, palavra por palavra, pelo menos uma dezena de vezes, memorizando-o por completo. Mas essa era uma informação privilegiada, além do escopo de seu feitiço. A névoa do destino facilitava o que deveria acontecer, mas se Harkle usasse a informação que o feitiço lhe dera em particular, então ele poderia estar alterando o destino. O que isso poderia significar, catástrofe ou melhor conclusão, o mago não tinha como saber.

Cadderly assentiu, não discordando do raciocínio de Drizzt, mas se perguntando onde ele poderia se encaixar em tudo isso, se perguntando qual papel os visitantes esperavam que ele desempenhasse.

— Imagino que seja uma aia — continuou Drizzt. — Um ser extraplanar do Abismo.

— Você quer que eu use meus poderes para confirmar isso — supôs Cadderly. — Talvez para trazer a criatura para que você possa negociar ou lutar pela alma de seu pai.

— Eu entendo a profundidade do meu pedido — disse Drizzt com firmeza. — Uma yochlol é um ser poderoso...

— Aprendi há muito tempo a não temer o mal. — Cadderly assegurou a ele com calma.

— Temos ouro — ofereceu Deudermont, imaginando que o preço seria alto.

Drizzt entendia. No pouco tempo em que esteve com Cadderly, o drow entendeu o coração e as motivações do homem. Cadderly não aceitaria ouro, não aceitaria nenhum pagamento.

Ele não ficou surpreso quando Cadderly apenas respondeu:

— Uma alma vale a pena ser salva.

CAPÍTULO 14



O mago aflito

— ONDE ESTÁ DEUDERMONT? — CATTIBRIE perguntou a Harkle quando o mago tropeçou em uma pequena sala lateral onde a jovem estava sentada com Drizzt.

— Ah, por aí, por aí — respondeu o distraído Harpell. Havia duas cadeiras na sala, ambas colocadas diante de uma grande janela com vista para as majestosas Flocos de Neve. Drizzt e Cattibrie as ocupavam, meio de frente um para o outro e meio olhando para a bela vista. O elfo drow reclinou-se, com os pés no peitoril largo da janela. Harkle observou a cena por apenas um momento, depois pareceu recuperar o juízo e se pôs entre os dois. Ele fez sinal a Drizzt para afastar os pés, depois pulou para se sentar no peitoril da janela.

— Junte-se a nós — disse Cattibrie com óbvio sarcasmo, óbvio para Drizzt pelo menos, pois Harkle sorriu humildemente.

— Vocês estavam discutindo o poema, é claro — supôs o mago. Era em parte verdade. Drizzt e Cattibrie estavam falando tanto sobre a notícia de que Bruenor havia deixado o Salão de Mítral quanto sobre o poema importantíssimo.

— Claro que estavam — disse Harkle. — É por isso que eu vim.

— Você decifrou mais algum verso? — perguntou Drizzt, não muito esperançoso. O drow gostava de Harkle, mas aprendera a não esperar muito do mago. Acima de tudo, Harkle e seus parentes eram tipos imprevisíveis, muitas vezes de grande ajuda, como na luta pelo Salão de Mithral, e em outros momentos mais um prejuízo do que uma vantagem.

Harkle reconheceu o tom ambivalente do drow e descobriu que queria provar a si mesmo naquele momento, queria contar ao drow todas as informações em seu diário mágico, recitar o poema palavra por palavra, exatamente como a vidente havia dito. Harkle segurou as palavras, porém, temeroso das limitações de sua magia e das possíveis consequências.

— Achamos que seja Baenre — disse Cattibrie. — Quem quer que esteja seja a atual matriarca-mãe Baenre, quero dizer. “Dado a Lolth e por Lolth dado” é o que ela disse, e quem melhor do que aquela sentada no trono Baenre para a

Rainha Aranha dar tal presente?

Harkle assentiu, deixando Drizzt seguir o pensamento, mas acreditando que eles estavam saindo da pista.

— Cattibrie acha que é Baenre, mas a vidente falou do Abismo, e isso me faz acreditar que Lolth envolveu uma aia — disse Drizzt.

Harkle mordeu o lábio com força e assentiu de forma pouco convincente.

— Cadderly tem um informante no Abismo — acrescentou Cattibrie. — Um diabrete, ou algo parecido com isso. Ele invocará a criatura e tentará nos arrumar um nome.

— Mas eu temo que minha estrada... — Drizzt começou.

— Nossa estrada — corrigiu Cattibrie, tão firme que Drizzt teve que concordar.

— Temo que nossa estrada mais uma vez leve a Menzoberranzan — disse Drizzt com um suspiro. Ele não queria voltar lá, isso era óbvio, mas também estava claro que o ranger atacaria de cabeça a cidade amaldiçoada por causa de um amigo.

— Por que lá? — Harkle perguntou, com sua voz quase frenética. O mago viu onde o poema da vidente havia guiado Drizzt e sabia que a segunda linha, a relativa ao fantasma do pai de Drizzt, forçava o ranger a pensar em Menzoberranzan como a fonte de tudo isso. Havia referências no poema a Menzoberranzan, mas havia uma palavra em particular que levou Harkle a acreditar que a cidade drow não era seu objetivo final.

— Nós já discutimos isso — respondeu Drizzt. — Menzoberranzan parece ser a estrada sombria da qual a vidente falou.

— Você acha que é uma aia? — Harkle perguntou a Drizzt. O drow meio acenou com a cabeça, meio deu de ombros.

— E você concorda? — Harkle questionou Cattibrie.

— Pode ser que sim — respondeu Cattibrie. — Ou pode ser uma matriarca-mãe. Isso é o que eu acho.

— As aias não são do gênero feminino? — A pergunta de Harkle parecia irrelevante.

— Todos os asseclas mais próximos de Lolth são do gênero feminino — respondeu Cattibrie. — É por isso que a Rainha Aranha deve estar com medo — ela acrescentou com uma piscadela, tentando quebrar um pouco da tensão.

— Assim como todas as matriarcas-mães — raciocinou Harkle.

Drizzt olhou para Cattibrie, nenhum deles entendendo muito bem o que o mago imprevisível poderia estar tentando dizer.

Harkle bateu os braços de repente, parecendo que estava prestes a explodir. Ele pulou da janela, quase derrubando Drizzt de sua cadeira.

— Ela disse “aquele”! — gritou o mago aflito. — A bruxa cega disse “aquele”! “Busca-se o traidor a quem Lolth não ama/Por aquele que mais o odeia.” — Harkle parou e deu um suspiro longo e aflito. Então veio um som sibilante e uma linha de fumaça cinza começou a sair de seu bolso.

— Oh, pelos deuses — o mago gemeu.

Drizzt e Cattibrie se levantaram, mais por causa do raciocínio surpreendentemente inteligente do mago do que por causa do presente espetáculo esfumaçado.

— Que inimigo, Drizzt? — Harkle pressionou com toda a urgência, com o mago de repente suspeitando que seu tempo era curto.

— “Aquele” — Cattibrie ecoou repetidamente, tentando refrescar sua memória. — Jarlaxle?

— “Ao mais profano” — Harkle a lembrou.

— Não o mercenário, então — disse Drizzt, pois chegara à conclusão de que Jarlaxle não era tão maligno quanto muitos. — Berg’inyon Baenre, talvez. Ele me odeia desde os nossos dias na Academia.

— Pense! Pense! Pense! — Harkle gritou quando uma grande torre de fumaça subiu do bolso.

— Por que você está queimando? — Cattibrie exigiu saber, forçando o mago a se virar para que ela pudesse ver melhor. Para sua surpresa e horror, sua mão atravessou a forma de repente incorpórea do mago.

— Deixe isso pra lá! — Harkle explodiu com ela. — Pense, Drizzt Do’Urden. Quem é o inimigo que é o mais profano, que apodrece no abismo sinistro e te odeia acima de tudo? Que monstro deve ser libertado, que só você pode libertar? — a voz de Harkle parecia se afastar quando sua forma começou a desaparecer. — Eu excedi os limites da minha magia — o mago tentou explicar aos seus companheiros horrorizados. — E agora eu estou fora dela, eu temo, mandado embora...

A voz de Harkle voltou forte, inesperadamente.

— Que monstro, Drizzt? Que inimigo? — então ele se foi, apenas se foi, deixando Drizzt e Cattibrie de pé e encarando a pequena sala.

Este último grito, quando Harkle desapareceu de vista, lembrou Drizzt de outro momento em que ele ouviu um grito tão distante.

— Errtu — o drow sussurrou sem fôlego. Ele balançou sua cabeça enquanto falava a resposta óbvia, pois, embora o argumento de Harkle parecesse sólido, não fazia sentido para Drizzt, não no contexto do poema.

— Errtu — Cattibrie ecoou. — Com certeza esse o odeia acima de tudo, e Lolth provavelmente o conheceria, ou saberia sobre ele.

Drizzt balançou a cabeça.

— Não pode ser, pois nunca encontrei o tanar’ri em Menzoberranzan, como declarou a vidente cega.

Cattibrie pensou nisso por um momento.

— Ela nunca disse Menzoberranzan — respondeu a mulher. — Nenhuma vez.

— “Um inimigo feito em seu primeiro...” — Drizzt começou a recitar, mas quase engasgou com as palavras, com a súbita percepção de que sua interpretação do significado delas poderia não estar correta.

Cattibrie também entendeu.

— Você nunca chamou aquele lugar de lar — disse ela. — E você sempre me disse que seu primeiro lar foi...

— Vale do Vento Gélido — disse Drizzt.

— E foi lá que você conheceu Errtu e fez dele um inimigo — argumentou Cattibrie, e Harkle Harpell parecia de fato um homem sábio naquele momento.

Drizzt estremeceu, lembrando-se bem do poder e da maldade do valor maligno. Doe para o guardião pensar em Zaknafein nas garras de Errtu.



Harkle Harpell ergueu a cabeça de sua enorme mesa e se esticou com um grande bocejo.

— Ah, sim — disse ele, reconhecendo a pilha de pergaminhos espalhados na mesa diante dele. — Eu estava trabalhando na minha magia.

Harkle os separou e os estudou mais de perto.

— Minha nova magia! — ele gritou de alegria. — Oh, finalmente está pronta, a névoa do destino! Ai, alegria, ai, dia feliz!

O mago saltou de sua cadeira e girou pela sala, com suas vestes volumosas quase flutuando. Depois de tantos meses de pesquisa exaustiva, sua nova magia estava enfim concluída. As possibilidades passaram pela mente de Harkle. Talvez a névoa do destino o levasse a Calimshan, em uma aventura com um pasha, talvez a Anauroch, o grande deserto, ou talvez até mesmo às terras devastadas de Vaasa. Sim, Harkle gostaria de ir para Vaasa e as Montanhas Galenas.

— Terei que saber mais sobre as Galenas e tê-las em mente quando lançar a magia — disse ele a si mesmo. — Sim, sim, esse é o truque. — Com um estalar de dedos, o mago correu para sua mesa, cuidadosamente classificou e organizou os muitos pergaminhos da longa e complicada magia e os colocou em uma gaveta. Então ele saiu correndo, indo para a biblioteca da Mansão de Hera para reunir informações sobre Vaasa e sua terra vizinha Damara, as famosas Terras da Pedra de Sangue. Ele mal conseguia manter o equilíbrio, tão animado estava sobre o que ele acreditava ser o lançamento inicial de sua nova magia, a colheita de meses de trabalho.

Pois Harkle não tinha nenhuma lembrança da primeira conjuração. Todas as últimas semanas haviam sido apagadas de sua mente, tão certo quanto as páginas do diário encantado que acompanhava a magia estavam agora em branco mais uma vez. Até onde Harkle sabia, Drizzt e Cattibrie estavam navegando pela costa de Águas Profundas, em um navio de caça a piratas cujo nome ele não sabia.



Drizzt estava ao lado de Cadderly em uma sala quadrada, maravilhosamente decorada, embora não houvesse uma única peça de mobília nela. As paredes eram

todas de pedra preta polida, nuas, exceto por arandelas de ferro torcidas, uma colocada no centro exato de cada parede. As tochas nelas não estavam queimando, não no sentido convencional. Elas eram feitas de metal negro, não de madeira, cada uma com uma bola de cristal no topo. A luz — parecia que Cadderly poderia conjurar qualquer luz colorida que desejasse — emanava das bolas. Uma brilhava em vermelho agora, outra em amarelo e duas em verde, dando à sala uma estranha textura de cores e profundidade, com alguns tons parecendo penetrar mais fundo na superfície vítrea das paredes polidas do que outros.

Tudo isso prendeu a atenção de Drizzt por um tempo, um espetáculo impressionante, de fato, mas foi o chão que mais surpreendeu o elfo negro, que tinha visto tantas vistas incríveis em suas sete décadas de vida. O perímetro do piso era preto e vítreo, como as paredes, mas a maior parte da área do piso era ocupada por um mosaico, um círculo de duas linhas. A área entre as linhas, com cerca de trinta centímetros de largura, estava cheia de runas arcanas. Um sinal estava gravado dentro, com suas pontas estelares tocando o círculo mais interno. Todos esses desenhos foram cortados no chão e preenchidos com pedras preciosas esmagadas de várias cores. Havia uma runa de esmeralda ao lado de uma estrela de rubi, ambas entre as linhas gêmeas de diamante dos círculos externos.

Drizzt tinha visto cômodos como este em Menzoberranzan, embora sem dúvidas não tão fabulosos. Ele conhecia sua função. De alguma forma, parecia fora de lugar para ele nesta mais bela das estruturas, pois os círculos gêmeos e o sinal eram usados para convocar criaturas de outro mundo, e sendo aquelas runas que decoravam as bordas de poder e proteção, as criaturas convocadas provavelmente não eram bondosas.

— Poucos têm permissão para entrar neste lugar — explicou Cadderly, com a voz grave. — Apenas eu, Danica e o irmão Chaunticleer dentre os moradores da biblioteca. Qualquer hóspede que precise dos serviços deste lugar deve passar pelo mais alto escrutínio.

Drizzt entendeu que acabara de ser muitíssimo elogiado, mas isso não dissuadiu as muitas perguntas que pairavam em seus pensamentos.

— Há razões para tais chamados — continuou Cadderly, como se estivesse lendo a mente do drow. — Às vezes, a causa do bem só pode ser promovida lidando com os agentes do mal.

— A convocação de um tanar'ri, ou mesmo um demônio menor, não é em si um ato de maldade? — Drizzt perguntou sem rodeios.

— Não — respondeu Cadderly. — Não aqui. Este cômodo é perfeito em projeto e abençoado pelo próprio Deneir. Um demônio chamado é um demônio preso, não mais uma ameaça aqui do que se a criatura tivesse permanecido no Abismo. Como em todas as questões do bem e do mal, a intenção do chamado é o que determina seu valor. Neste caso, descobrimos que uma alma indigna de tal tortura caiu nas mãos de um demônio. Podemos recuperar essa alma apenas lidando com o demônio. Qual o melhor lugar e o melhor caminho?

Drizzt podia aceitar isso, em especial agora, quando as apostas eram tão altas

e tão pessoais.

— É Errtu — anunciou o drow com confiança. — Um balor.

Cadderly assentiu, sem discordar. Quando Drizzt o informou de suas novas suspeitas, dada sua conversa com Harkle Harpell, Cadderly chamou um demônio menor, um diabrete perverso, e o enviou em uma missão buscando confirmação das suspeitas do drow. Agora ele pretendia chamar de volta o diabrete e obter suas respostas.

— O irmão Chaunticleer conversou com um agente de Deneir hoje — observou Cadderly.

— É a resposta? — perguntou o guardião, embora Drizzt estivesse um pouco surpreso com a aparente rota que Chaunticleer havia tomado.

— Nenhum agente de Deneir poderia dar tal resposta — respondeu Cadderly imediatamente, vendo que o raciocínio do drow estava fora de curso. — Não, não, Chaunticleer desejava informações sobre nosso amigo mago desaparecido. Não tema, pois Harkle Harpell, ao que parece, está de volta à Mansão de Hera em Sela Longa. Temos maneiras de contatá-lo, até mesmo de recuperá-lo, se você assim desejar.

— Não! — Drizzt deixou escapar e desviou o olhar, um pouco envergonhado por sua súbita explosão. — Não — ele repetiu em voz mais baixa. — Harkle Harpell com certeza já fez o suficiente. Eu não o colocaria em perigo nesta questão que realmente não lhe diz respeito.

Cadderly assentiu e sorriu, entendendo a verdade da hesitação do drow.

— Devo chamar agora Druzil, para que possamos obter a nossa resposta? — ele perguntou, embora nem tenha esperado por uma resposta. Com uma palavra para cada arandela, Cadderly acendeu todas as luzes da sala em um tom roxo aveludado. Um segundo cântico fez os desenhos no chão brilharem de forma estranha.

Drizzt prendeu a respiração, nunca se sentindo confortável no meio de tal cerimônia. Ele mal ouvia enquanto Cadderly começava um entoar suave e rítmico, concentrava-se nas runas brilhantes, concentrava-se em suas suspeitas e nas possibilidades que o futuro poderia ter.

Depois de vários minutos, houve um som sibilante agudo no meio dos círculos e, em seguida, um instante de escuridão enquanto o tecido entre os planos se rasgava. Um estalo agudo terminou com o sibilar e o rasgo, deixando um demônio muito irritado, com asas de morcego e rosto de cachorro, sentado no chão, xingando e cuspidando.

— Bem, saudações, meu caro Druzil — disse Cadderly alegre, o que, é claro, fez o diabrete perverso, o servo relutante, resmungar ainda mais. Druzil se levantou, com seus pequenos chifres mal atingindo a altura do joelho de Drizzt, e dobrou as asas coriáceas ao redor de si.

— Eu queria que você conhecesse meu amigo — disse Cadderly casualmente. — Eu ainda não decidi se vou ou não fazê-lo te cortar em pedacinhos com aquelas belas lâminas dele.

O olhar maligno dos olhos negros de Druzil se fixou nas esferas cor de lavanda de Drizzt.

— Drizzt Do’Urden — cuspiu o diabrete. — Traidor da Rainha Aranha.

— Ah, bom — disse Cadderly, e seu tom informava ao diabrete que ele inconscientemente oferecia um pouco de informação ao admitir seu reconhecimento do drow. — Você sabe sobre ele, logo, falou com algum demônio que sabe a verdade.

— Você desejava uma resposta específica, e apenas uma. — Druzil resmungou. — E prometeu um ano de paz de você em troca!

— Exatamente — admitiu Cadderly. — E você tem a minha resposta?

— Tenho pena de você, drow idiota — disse Druzil, olhando outra vez com atenção para Drizzt. — Eu tenho pena de você e rio de você. Drow idiota. A Rainha Aranha se importa pouco com você agora, porque ela deu o seu castigo como recompensa a alguém que a ajudou no Tempo de Dificuldades.

Drizzt desviou o olhar de Druzil para olhar Cadderly, o velho sacerdote perfeitamente calmo e sereno.

— Tenho pena de qualquer um que invoque a raiva de um balor — continuou Druzil, dando uma risadinha perversa.

Cadderly viu que a atitude do diabinho era difícil para Drizzt, que estava sob um estresse tão intenso com tudo isso.

— O nome do balor! — o clérigo exigiu saber.

— Errtu! — latiu Druzil. — Guarde bem, Drizzt Do’Urden!

Incêndios ferviam atrás dos olhos de lavanda de Drizzt, e Druzil não podia suportar seu escrutínio.

O diabrete lançou seu olhar maligno sobre Cadderly.

— Um ano de paz, você prometeu — ele resmungou.

— Os anos são medidos de maneiras diferentes — Cadderly rosnou de volta para ele.

— Que traição... — Druzil começou a dizer, mas Cadderly bateu as mãos, proferindo uma única palavra, e duas linhas pretas, fendas no tecido dos planos, apareceram, uma de cada lado do diabrete, e se uniram com tanta força quanto as mãos de Cadderly se uniram. Com um estrondo de trovão e uma onda de fumaça, Druzil se foi.

Cadderly imediatamente aumentou a iluminação na sala e permaneceu quieto por algum tempo, em respeito a Drizzt, que estava com a cabeça inclinada, digerindo a confirmação.

— Você deve destruir por completo aquele lá — disse o drow por fim.

Cadderly deu um sorriso largo.

— Não é uma tarefa tão fácil — admitiu. — Druzil é uma manifestação do mal, um tipo, mais do que um ser real. Eu poderia rasgar seu corpo corpóreo, mas isso apenas o enviaria de volta ao Abismo. Somente lá, em sua casa fumegante, eu poderia de fato destruir Druzil, e eu tenho pouco desejo de visitar o Abismo! — Cadderly deu de ombros, como se realmente importasse muito

pouco. — Druzil é inofensivo — explicou o clérigo —, porque eu o conheço, sei sobre ele, sei onde encontrá-lo e sei como tornar sua vida miserável ainda mais miserável se surgir a necessidade.

— E agora sabemos que é mesmo Errtu — disse Drizzt.

— Um balor — respondeu Cadderly. — Um inimigo poderoso.

— Um inimigo no Abismo — disse Drizzt. — Um lugar onde eu também não tenho vontade de ir.

— Ainda precisamos de respostas — lembrou Cadderly. — Respostas que Druzil não seria capaz de fornecer.

— Quem, então?

— Você sabe — Cadderly respondeu com calma.

Drizzt sabia, mas o pensamento de convocar o demônio Errtu não era agradável para Drizzt.

— O círculo vai segurar o balor — assegurou Cadderly. — Você não precisa estar aqui quando eu chamar Errtu.

Drizzt afastou essa ideia antes que Cadderly terminasse a frase. Ele estaria lá para enfrentar aquele que mais o odiava e que aparentemente mantinha em cativeiro um amigo.

Drizzt deu um suspiro profundo.

— Acredito que o prisioneiro de quem a bruxa falou é Zaknafein, meu pai — ele confidenciou ao clérigo, pois descobriu que confiava de verdade em Cadderly. — Ainda não tenho certeza de como me sinto sobre isso.

— Certamente o atormenta pensar em seu pai em mãos tão imundas — respondeu Cadderly. — E certamente você se emociona ao pensar que pode se encontrar com Zaknafein mais uma vez.

Drizzt assentiu.

— É mais do que isso — disse ele.

— É uma sensação ambivalente? — perguntou Cadderly, e Drizzt, pego de surpresa pela pergunta direta, inclinou a cabeça e estudou o velho clérigo. — Você encerrou essa parte da sua vida, Drizzt Do'Urden? E agora você teme que ela possa ser reaberta?

Drizzt balançou a cabeça sem hesitar, mas não foi um movimento convincente. Ele fez uma pausa por um longo tempo, depois deu um suspiro profundo.

— Estou decepcionado — admitiu o drow. — Comigo mesmo, por meu egoísmo. Quero ver Zaknafein de novo, ficar ao lado dele e aprender com ele e ouvir suas palavras — Drizzt olhou para Cadderly, com sua expressão verdadeiramente serena. — Mas eu me lembro da última vez que o vi — disse ele, e contou a Cadderly sobre a reunião final.

O cadáver de Zaknafein fora animado por Matriarca Malícia, a mãe de Drizzt, e depois imbuído do espírito do drow morto. Preso em servidão à terrível Malícia, trabalhando como seu assassino, Zaknafein tinha então saído para o Subterrâneo em busca de Drizzt. No momento crítico, o verdadeiro Zaknafein

rompeu a vontade da matriarca maligna por um momento fugaz, se mostrou mais uma vez e falou com seu amado filho. Naquele momento de vitória, o espírito de Zaknafein havia proclamado sua paz, e Zaknafein havia destruído seu próprio cadáver animado, libertando Drizzt e se libertando das garras da maligna Malícia Do'Urden.

— Quando ouvi as palavras da bruxa cega e as analisei, me senti realmente mal — concluiu Drizzt. — Eu acreditava que Zaknafein estava livre deles agora, livre de Lolth e de todo o mal, e descansando em um lugar desfrutando de recompensas justas pela verdade que sempre esteve em sua alma.

Cadderly colocou a mão no ombro de Drizzt.

— E pensar que eles o capturaram mais uma vez...

— Mas esse pode não ser o caso — disse Cadderly. — E se for verdade, então a esperança não está perdida. Seu pai precisa da sua ajuda.

Drizzt firmou a expressão e assentiu.

— E a ajuda de Cattibrie — ele respondeu. — Ela estará aqui quando chamarmos Errtu.

CAPÍTULO 15



Trevas encarnadas

SUA MASSA FUMEGANTE QUASE PREENCHEU TODO O círculo. Suas grandes asas coriáceas não poderiam se estender ao máximo, caso contrário elas teriam cruzado a linha da fronteira que o demônio não poderia ultrapassar. Errtu arranhou a pedra e soltou um rosnado gutural, jogou para trás sua cabeça enorme e feia e riu de forma maníaca. Então o balor de repente se acalmou e olhou para frente, com seus olhos penetrando no olhar de Drizzt Do'Urden.

Muitos anos se passaram desde que Drizzt olhou pela última vez para o poderoso Errtu, mas sem dúvidas o guardião reconheceu o demônio. Seu rosto feio parecia um cruzamento entre um cachorro e um macaco, e seus olhos — em especial aqueles olhos — eram buracos negros do mal, às vezes maiores de indignação e vermelhos com chamas, às vezes fendas estreitas, inclinadas e intensas prometendo torturas infernais. Sim, Drizzt lembrava-se bem de Errtu, lembrava de sua luta desesperada na lateral do Sepulcro de Kelvin anos atrás.

A cimitarra do ranger, a que ele havia tirado do covil do dragão branco, parecia se lembrar do demônio também, pois Drizzt sentiu que ela o chamava, pedindo para que a sacasse e atacasse o balor mais uma vez para que ela pudesse se alimentar do coração ardente de Errtu. Aquela lâmina havia sido forjada para combater criaturas de fogo e parecia particularmente ansiosa pela carne fumegante de um demônio.

Cattibrie nunca tinha visto tal criatura, a escuridão encarnada, o mal tomado forma, o mais imundo dentre os imundos. Ela queria pegar Taulmaril e atirar uma flecha no rosto feio da criatura, e ainda assim temia que isso libertasse o perverso Errtu, algo que a jovem com certeza não desejava.

Errtu continuou a rir. Então, com uma velocidade aterrorizante, o grande demônio atacou Drizzt com seu chicote de muitas pontas. A arma disparou para a frente, depois parou rapidamente no ar, como se tivesse atingido uma parede, como de fato tinha.

— Você não pode passar suas armas, sua carne ou sua magia através da barreira, Errtu — disse Cadderly com calma. O velho clérigo não parecia nem um pouco abalado pelo tanar'ri.

Os olhos de Errtu se estreitaram perversamente quando o balor baixou o olhar sobre Cadderly, sabendo que fora o clérigo quem ousara invocar o balor. Mais uma vez veio aquela risada estrondosa e chamas irromperam nos enormes pés com garras de Errtu, queimando brancas e quentes, tão altas que quase bloquearam a visão que os companheiros tinham do balor. Os três amigos apertaram os olhos contra o calor intenso e ardente. Por fim, Cattibrie se afastou com um grito de aviso, e Drizzt atendeu ao chamado e foi com ela. Cadderly permaneceu no lugar, no entanto, de pé, impassível, confiante de que os círculos de runas iriam parar as chamas. Suor se acumulava em seu rosto, com gotículas caindo de seu nariz.

— Desista! — Cadderly gritou sobre o som do crepitar. Então ele recitou uma série de palavras em uma língua que nem Drizzt nem Cattibrie haviam ouvido antes, uma frase arcana que terminava com o nome de Errtu, falada de forma enfática.

O balor rugiu como se estivesse com dor, e as paredes de fogo desapareceram.

— Vou me lembrar de você, velho — prometeu o grande balor. — Quando eu caminhar de novo nesse plano que é o seu mundo.

— Por favor, me visite — respondeu Cadderly, sem se abalar. — Seria um prazer bani-lo de volta para a sujeira que é realmente seu lugar.

Errtu não disse mais nada, mas rosnou e se concentrou mais uma vez no drow renegado, o seu mais odiado, Drizzt Do'Urden.

— Estou com ele, drow — provocou o demônio. — No Abismo.

— Quem? — Drizzt exigiu saber, mas a resposta do balor foi mais uma explosão de risos maníacos.

— Com quem você está, Errtu? — Cadderly perguntou com firmeza.

— Não tenho obrigação de responder pergunta alguma — o balor lembrou ao clérigo. — Eu estou com ele, isso você sabe, e a única maneira que você tem de recuperá-lo é acabar com meu banimento. Vou levá-lo para esta sua terra, Drizzt Do'Urden, e se você o quiser, então você deve ir buscá-lo!

— Vou falar com Zaknafein! — Drizzt gritou, com sua mão indo para o punho de sua cimitarra faminta. Errtu zombou dele, riu dele, apreciando por completo o espetáculo da frustração de Drizzt. Era apenas o começo do tormento do drow.

— Me liberte! — rugiu o demônio, silenciando as perguntas. — Liberte-me agora! Cada dia é uma eternidade de tortura para meu prisioneiro, seu amado... — Errtu parou de repente, deixando a farsa provocadora pairar no ar. O balor apontou um dedo para Cadderly. — Eu fui enganado? — disse Errtu, fingindo horror. — Quase respondi a uma pergunta, algo que não é exigido de mim.

Cadderly olhou para Drizzt, entendendo o dilema do guardião. O padre sabia que Drizzt entraria de bom grado no círculo e lutaria contra Errtu aqui e agora

por causa de seu pai perdido, de um amigo ou de qualquer pessoa boa, mas libertar o demônio parecia um ato desesperado e perigoso para o nobre drow, um ato egoísta pelo bem de seu pai que poderia colocar em risco tantos outros.

— Me liberte! — rugiu o balor, com sua voz estrondosa ecoando pela câmara. Drizzt relaxou de repente.

— Isso eu não posso fazer, criatura imunda — disse ele com calma, balançando a cabeça, parecendo ganhar confiança em sua decisão a cada segundo que passava.

— Idiota! — rugiu Errtu. — Eu vou arrancar a pele dos ossos dele! Vou comer os dedos dele! E eu vou mantê-lo vivo, eu prometo, vivo e consciente durante tudo isso, dizendo-lhe antes de cada tortura que você se recusou a ajudá-lo, que você causou a sua desgraça!

Drizzt desviou o olhar, não relaxou mais, com sua respiração presa em suspiros duros e furiosos. Ele sabia a verdade de Zaknafein, porém, entendia o coração de seu pai e sabia que o mestre de armas não desejaria que Drizzt libertasse Errtu, não importava o que custasse.

Cattibrie pegou a mão de Drizzt, assim como Cadderly.

— Eu não vou te dizer o que fazer, bom drow — o velho clérigo ofereceu —, mas se o demônio aprisiona uma alma indigna de tal destino, então é nossa responsabilidade salvar...

— Mas a que preço? — disse Drizzt desesperado. — A que custo para o mundo?

Errtu estava rindo de novo, descontroladamente. Cadderly virou-se para silenciar o demônio, mas Errtu falou primeiro.

— Você sabe, clérigo — acusou o demônio. — Você sabe!

— O que essa coisa feia quer dizer com isso? — perguntou Cattibrie.

— Diga a eles — Errtu ordenou a Cadderly, que parecia desconfortável pela primeira vez.

Cadderly olhou para Drizzt e Cattibrie e balançou a cabeça.

— Então eu direi a eles! — Errtu gritou, com a voz tremenda e gutural do balor ecoando mais uma vez sobre a sala de pedra, doendo seus ouvidos.

— Você vai embora! — prometeu Cadderly, e ele começou um cântico.

Errtu se sacudiu de repente, violentamente, então parecia menor, parecia como se estivesse caindo de volta em si mesmo.

— Estou livre agora! — proclamou o balor.

— Espere — Drizzt ordenou a Cadderly, e o clérigo obedeceu.

— Vou para onde eu quiser, tolo Drizzt Do'Urden! Por sua vontade eu toquei o chão do Plano Material, e assim meu banimento chegou ao fim. Eu posso retornar ao chamado de qualquer um!

Cadderly recomeçou seu cântico, com mais urgência, e Errtu começou a desaparecer.

— Venha até mim, Drizzt Do'Urden — a voz agora distante do balor

ressoou. — Se você quiser vê-lo outra vez. Eu não irei até você.

Então o demônio se foi, deixando os três companheiros exaustos na sala vazia. O mais cansado dentre eles era Drizzt, que se reclinou contra a parede, e parecia aos outros que a pedra sólida era a única coisa que mantinha o guardião cansado de pé.

— Você não sabia — raciocinou Cattibrie, entendendo a culpa que tanto pesava nos ombros de seu amigo. Ela olhou para o velho clérigo que mal parecia incomodado com as revelações.

— É verdade? — Drizzt perguntou a Cadderly.

— Eu não tenho certeza — respondeu o clérigo. — Mas acredito que nossa convocação de Errtu para o Plano Material Principal possa mesmo ter acabado com o banimento do balor.

— E você sabia disso o tempo todo — disse Cattibrie em tom acusador.

— Eu suspeitava — admitiu Cadderly.

— Então por que você me deixou chamar a criatura? — perguntou Drizzt, completamente surpreso. Ele nunca teria imaginado que Cadderly acabaria com o banimento de um monstro tão maligno. Quando ele olhou para o velho clérigo agora, no entanto, parecia a Drizzt que Cadderly não estava nem um pouco incomodado.

— O demônio, como é sempre o caso de tais habitantes, só pode chegar ao Plano Material com a ajuda de um clérigo ou um mago — explicou Cadderly. — Qualquer um desse tipo que desejasse esta criatura poderia encontrar muitos, muitos esperando por seu chamado, até mesmo outros balores. A libertação de Errtu, se de fato Errtu está livre, não é muito mais do que uma farsa.

Colocado nesse contexto, fazia sentido para Drizzt e Cattibrie. Aqueles que desejassem chamar um demônio para seu serviço não encontrariam escassez, pois o Abismo estava cheio de habitantes poderosos, todos ansiosos para sair e causar estragos entre os mortais.

— O que eu temo — admitiu Cadderly —, é que esse balor em particular o odeie acima de tudo, Drizzt. Ele pode, apesar de suas últimas palavras, procurá-lo se ele voltar ao nosso mundo.

— Ou eu vou procurar Errtu — respondeu Drizzt sem medo, e isso trouxe um sorriso aos lábios de Cadderly. Era exatamente a resposta que ele esperava ouvir do corajoso drow. Ele era um guerreiro poderoso na guerra pelo bem, Cadderly sabia. O clérigo tinha muita fé de que, se tal batalha acontecesse, Drizzt e seus amigos prevaleceriam, e o tormento do pai de Drizzt chegaria ao fim.



Waillan Micanty e Dunkin Mastroalto chegaram ao Elevação Espiritual mais tarde naquele dia e encontraram o Capitão Deudermont fora da estrutura, relaxando à sombra de uma árvore, alimentando um esquilo branco com nozes estranhas.

— Percival — explicou Deudermont aos dois homens, estendendo a mão para o esquilo. Assim que Percival pegou a guloseima, Deudermont apontou Pikel Ombro de Rocha, trabalhando duro como sempre, cuidando de seus muitos jardins. — Pikel ali me informou que Percival é um amigo de Cadderly.

Waillan e Dunkin trocaram olhares de dúvida, sem ter ideia do que Deudermont poderia estar falando.

— Não é importante — observou o capitão, levantando-se e limpando os pequenos galhos de suas calças. — Temos notícias sobre o *Fada do Mar*?

— Os reparos estão bem encaminhados — respondeu Waillan. — Muitos dos pescadores de Carradoon se juntaram para ajudar. Eles até encontraram uma árvore adequada para substituir o mastro.

— Muito amigáveis, esses homens de Carradoon — Dunkin afirmou.

Deudermont olhou para Dunkin por um tempo, satisfeito com as mudanças sutis que ele havia testemunhado no homem. Este não era o mesmo emissário mal-humorado e conivente que veio pela primeira vez ao *Fada do Mar* em nome do Lorde Tarnheel Embuirhan em busca de Drizzt Do'Urden. O homem era um bom marinheiro e um bom companheiro de acordo com Waillan, e Deudermont planejava oferecer-lhe uma posição em tempo integral como tripulante a bordo do *Fada do Mar* assim que descobrissem como levar o navio de volta ao Mar de Espadas, que era o lugar dele.

— Robillard está em Carradoon — disse Waillan sem aviso, pegando o capitão desprevenido, embora Deudermont nunca duvidasse que o mago havia sobrevivido à tempestade e acabaria por encontrá-los. — Ou estava. Ele pode ter voltado para Águas Profundas agora. Ele diz que pode nos levar de volta para onde devemos estar.

— Mas isso vai nos custar — acrescentou Dunkin. — Pois o mago precisará da ajuda de sua irmandade, um grupo excepcionalmente ganancioso, pela própria admissão de Robillard.

Deudermont não estava muito preocupado com isso. Os Lordes de Águas Profundas provavelmente reembolsariam quaisquer despesas. O capitão notou o uso de Dunkin da primeira pessoa, e isso o agradou bastante.

— Robillard disse que levaria algum tempo para organizar tudo — Waillan terminou. — Mas estamos a duas semanas de consertar o *Fada do Mar* em qualquer caso, e com a ajuda, é mais fácil consertá-lo aqui do que em Águas Profundas.

Deudermont apenas assentiu. Pikel veio até eles, então, roubando a atenção de Waillan e Dunkin. Estava tudo bem para Deudermont. Os detalhes de devolver o *Fada do Mar* para o devido lugar se resolveriam sozinhos, ele não duvidava. Robillard era um mago competente e leal. Mas o capitão via uma separação de caminhos em seu futuro imediato, pois dois amigos — três, contando Guenhwyvar — provavelmente não voltariam com o navio, ou se o fizessem, provavelmente não permaneceriam nele por muito tempo.

CAPÍTULO 16



A isca

— VALE DO VENTO GÉLIDO — DISSE DRIZZT, antes mesmo de os três saírem da sala de invocação.

Cadderly parecia surpreso, mas assim que Cattibrie ouviu as palavras, ela entendeu o que Drizzt estava falando e concordou com seu raciocínio.

— Você acha que o demônio vai atrás do fragmento de cristal — explicou ela, mais para Cadderly do que por qualquer necessidade de confirmação.

— Se algum dia Errtu voltar ao nosso mundo, então ele com certeza irá atrás do artefato — respondeu Drizzt.

Cadderly não sabia nada sobre esse fragmento de cristal a que se referiam, mas percebeu que os dois acreditavam que era algo importante.

— Você tem certeza disso? — perguntou ele a Drizzt.

O drow assentiu.

— Quando conheci Errtu, foi em uma montanha varrida pelo vento acima da Espinha do Mundo, no lugar chamado Sepulcro de Kelvin em Vale do Vento Gélido — explicou ele. — O demônio havia atendido ao chamado do mago que possuía Crenshinibon, o fragmento de cristal, um artefato maligno dos mais poderosos.

— E onde está esse artefato? — perguntou Cadderly, de repente parecendo bastante preocupado. O clérigo tinha alguma experiência em lidar com artefatos malignos, já havia colocado sua própria vida e a vida daqueles que amava em perigo para destruir tais itens.

— Enterrado — respondeu Cattibrie. — Enterrado sob uma montanha de neve e rocha por uma avalanche ao lado do Sepulcro de Kelvin.

Ela olhou mais para Drizzt do que para o clérigo enquanto falava, com sua expressão mostrando que ela estava começando a duvidar do raciocínio do drow.

— O item é senciente — o guardião a lembrou. — Uma ferramenta maligna que não aceitará tal solidão. Se Errtu voltar ao nosso mundo, ele irá ao Vale do Vento Gélido em busca de Crenshinibon, e se ele estiver perto da coisa, ela o

chamará.

Cadderly concordou.

— Vocês devem destruir este fragmento de cristal — disse ele com tanta determinação que os pegou de surpresa. — Isso é primordial.

Drizzt não tinha certeza de que concordava com essa prioridade, não com seu pai aparentemente mantido prisioneiro pelo balor. Mas ele concordou que o mundo seria um lugar melhor sem Crenshinibon.

— Como alguém destrói um artefato tão poderoso? — o guardião ousou perguntar.

— Eu não sei. Cada artefato tem maneiras específicas pelas quais pode ser desfeito — respondeu Cadderly. — Alguns anos atrás, quando eu era jovem, foi pedido pelo meu deus para destruir o Ghearufu, uma coisa senciente e maligna. Eu tive que pedir... que exigir a ajuda de um grande dragão vermelho.

— Alguns anos atrás, quando eu era jovem — Cattibrie repetiu baixinho, para que nenhum dos outros pudesse ouvir.

— Assim, dou a vocês agora a tarefa de encontrar e destruir Crenshinibon, este artefato que vocês chamam de fragmento de cristal.

— Eu não conheço nenhum dragão — Cattibrie comentou, seca. Drizzt realmente sabia de outro vermelho, mas ele ficou em silêncio, não tendo desejo de enfrentar o grande dragão chamado Hephaestus de novo e esperando que Cadderly oferecesse uma alternativa.

— Quando vocês tiverem o item em sua posse e tiverem lidado com Errtu, tragam-no para mim — disse Cadderly. — Juntos, com a orientação de Deneir, descobriremos como o fragmento de cristal pode ser destruído.

— Você faz parecer tão fácil — acrescentou Cattibrie, e mais uma vez, seu tom estava repleto de sarcasmo.

— Nem um pouco — disse Cadderly. — Mas eu me mantenho firme à minha fé. Seria mais agradável se eu dissesse “se” em vez de “quando”?

— Entendi o que quis dizer — respondeu Cattibrie.

Cadderly abriu um sorriso largo e envolveu um braço sobre os ombros robustos da jovem. Cattibrie não se esquivou nem um pouco desse abraço, descobrindo que gostava mesmo do clérigo. Não havia nada sobre Cadderly que a deixasse desconfortável, exceto talvez a maneira casual como Cadderly lidava com poderes como Errtu e o fragmento de cristal. Isso sim era confiança!

— Não podemos tirar o fragmento de cristal de debaixo daquela montanha — Cattibrie argumentou para Drizzt.

— É provável que ele encontrará sua forma de sair — disse Cadderly. — É provável que já tenha conseguido.

— Ou Errtu vai encontrá-lo — disse Drizzt.

— Então vamos para Vale do Vento Gélido e esperamos? — bufou Cattibrie, de repente percebendo a profundidade da tarefa diante deles. — Vocês querem sentar e servir como guardiões? Por quantos séculos?

Drizzt também não estava satisfeito com a ideia, mas a responsabilidade

parecia clara para ele, agora que parecia que Errtu estava livre. A ideia de ver Zaknafein outra vez seguraria o drow, mesmo que isso significasse séculos de servidão.

— Vamos aceitar a situação que o destino nos der — disse Drizzt a Cattibrie. — Temos um longo caminho pela frente e, sim, talvez uma longa espera depois disso.

— Há um templo de Deneir em Luskan — interveio Cadderly. — Isso é perto deste lugar chamado Vale do Vento Gélido, não é?

— A cidade mais próxima ao sul das montanhas — respondeu Drizzt.

— Eu posso levá-los lá — disse Cadderly. — Juntos, nós três podemos caminhar o vento até Luskan.

Drizzt considerou as perspectivas. Era quase meio do verão e muitos comerciantes estariam a caminho de Luskan com destino a Dez Burgos para negociar pelo valioso artesanato feito com o osso da truta cabeça-dura. Se Cadderly pudesse levá-los a Luskan logo, eles teriam pouca dificuldade em se juntar a uma caravana para Vale do Vento Gélido.

Só então Drizzt percebeu mais um obstáculo.

— E quanto aos nossos amigos? — perguntou.

Cattibrie e Cadderly se entreolharam. No entusiasmo, ambos quase se esqueceram de Deudermont e do *Fada do Mar*, presos no lago.

— Não sou capaz de levar tantos — admitiu Cadderly. — E tenho certeza de que não consigo levar um navio!

Drizzt pensou por um momento.

— Mas temos que ir — disse ele a Cattibrie.

— Acho que Deudermont vai gostar de navegar em um lago — respondeu Cattibrie com sarcasmo. — Não há muitos piratas por aí, e se ele abrisse as velas do *Fada do Mar*, então com certeza ele se encontraria a mais de um quilômetro dentro da floresta!

Drizzt parecia desinflar sob o peso de suas palavras honestas.

— Vamos procurar o capitão — respondeu ele. — Talvez recuperemos Harkle Harpell. Ele colocou o *Fada do Mar* no Lago Impresk, deixe-o levá-lo de volta para o lugar dele!

Cattibrie murmurou algo baixinho, baixo demais para Drizzt decifrar as palavras reais. Ele sabia o que ela achava de Harkle, porém, e podia imaginá-las.

Os três encontraram Deudermont, Waillan e Dunkin sentados com Ivan e Pikel ao longo da trilha fora das portas da frente do Elevação Espiritual. Deudermont contou-lhes a notícia de Robillard e o plano de voltar para o lugar deles, o que foi um grande alívio para Drizzt e Cattibrie. Os dois se entreolharam, e Deudermont os conhecia bem o suficiente para entender a essência do que estava acontecendo.

— Vocês vão nos deixar — ele supôs. — E não podem esperar as duas ou três semanas que Robillard levará para facilitar nosso retorno.

— Cadderly pode nos levar a Luskan — respondeu Drizzt. — Em menos de

duas ou três semanas, espero estar em Dez Burgos.

As notícias colocaram uma mancha na conversa antes alegre. Até mesmo Pikel, que mal sabia do que os outros estavam falando, emitiu um longo e desamparado:

— Ahhhhhh.

Deudermont tentou encontrar uma saída para isso, mas reconheceu o inevitável. Seu lugar era com o *Fada do Mar*, e dado o alto risco, Drizzt e Cattibrie não tinham escolha a não ser seguir as palavras da vidente cega. Além disso, Deudermont não havia deixado passar suas expressões quando Ivan os informou que Bruenor havia deixado o Salão de Mitral. Drizzt disse que estava voltando para Dez Burgos, para Vale do Vento Gélido, e provavelmente era para onde Bruenor havia ido.

— Talvez se voltarmos para a Costa da Espada antes que o inverno chegue, eu consiga levar o *Fada do Mar* até o Mar de Gelo Móvel — disse Deudermont, em sua maneira de se despedir de seus amigos. — Eu gostaria de visitar este Vale do Vento Gélido.

— Meu lar — disse Drizzt solene.

Cattibrie acenou com a cabeça para Drizzt e para Deudermont. Ela nunca se sentiu confortável com despedidas e sabia que era exatamente isso.

Era hora de ir para casa.

CAPÍTULO 17



A sensação do poder



ETRIZ RASGAGARRA PERCORREU A NEVE ATÉ A metade do lado do Sepulcro de Kelvin. A anã sabia que seu curso era arriscado, pois o derretimento em Vale do Vento Gélido estava a toda e a montanha não era tão alta para sua temperatura permanecer abaixo do ponto de congelamento. A anã podia sentir a umidade penetrando em suas grossas botas de couro e, mais de uma vez, ouviu os sons reveladores da neve reclamando.

A anã teimosa continuou, empolgada com o perigo potencial. Toda a encosta poderia cair — avalanches não eram incomuns no Sepulcro de Kelvin, onde o derretimento era rápido. Metriz parecia uma verdadeira aventureira naquele momento, desbravando um terreno que ela acreditava em que ninguém havia pisado em muitos anos. Ela sabia pouco da história da região, pois havia ido ao Salão de Mitral junto com Dagna e os milhares da Cidadela Adbar e estivera muito ocupada trabalhando nas minas para prestar atenção às histórias que os membros do Clã Martelo de Batalha contavam sobre Vale do Vento Gélido.

Metriz não conhecia a história da avalanche mais famosa nesta mesma montanha. Ela não sabia que Drizzt e Akar Kessel haviam travado sua última batalha aqui antes que o chão caísse debaixo deles, enterrando Kessel.

Metriz parou e enfiou a mão em uma bolsa, sacando um pouco de banha. Ela proferiu um pequeno encantamento e tocou a banha nos lábios franzidos, entoando uma magia para ajudá-la a afastar o frio. A estação estava rapidamente se transformando no verão lá embaixo, mas o vento aqui ainda estava frio e a anã estava molhada. Assim que ela terminou, ela ouviu outro estrondo e olhou para o pico da montanha, que ainda estava a sessenta metros de distância. Pela primeira vez, ela se perguntou se conseguiria mesmo chegar lá.

O Sepulcro de Kelvin com certeza não era uma montanha grande. Se tivesse sido perto de Adbar, o local de nascimento de Metriz, ou perto do Salão de Mitral, sequer teria sido chamado de montanha. Era apenas uma colina, um

pedaço de rocha de trezentos metros de altura. Mas ali, na tundra plana, parecia uma montanha, e Metriz Rasgagarra era uma anã que considerava o desafio de escalar o objetivo principal de qualquer montanha. Ela sabia que poderia ter esperado até o final do verão, quando haveria pouca neve restante no Sepulcro de Kelvin e o chão seria mais acessível, mas a anã nunca tinha sido conhecida por sua paciência. De qualquer forma, a montanha não seria um grande desafio sem a neve perigosa e instável.

— Não caia sobre mim — disse Metriz à montanha. — E não me faça voltar todo o caminho lá pra baixo!

Ela falou alto demais e, como se em resposta, a montanha deu um tremendo gemido. De repente, Metriz estava deslizando para trás.

— Ah, maldição! — ela xingou, pegando sua enorme picareta, procurando um local para fincá-la. Ela caiu para trás, mas manteve-se orientada o suficiente para se esquivar de uma pedra saliente e fincar sua picareta firme ao lado dessa pedra. Seus músculos se contraíram quando a neve passou, mas não era muito profunda e a força dela não era muito intensa.

Um momento depois, tudo ficou quieto de novo, exceto pelos ecos distantes, e Metriz se retirou da bola de neve gigante que ela e a rocha de apoio se tornaram.

Então ela notou um curioso fragmento de gelo deitado no chão agora nu. Libertando-se da pilha de neve, a anã deu pouca atenção ao item de forma estranha. Ela se moveu até um ponto do chão nu e se limpou da melhor forma possível antes que a neve pudesse derreter sobre ela e molhar ainda mais suas roupas já encharcadas.

Seus olhos continuaram vagando de volta para o cristal. Não parecia tão extraordinário, apenas um pedaço de gelo. E, no entanto, a anã ficou com a sensação distinta no fundo da alma de que era mais do que isso.

Por alguns momentos, Metriz conseguiu afastar os impulsos irracionais e se concentrar em se preparar para continuar sua escalada.

O pedaço de cristal continuou chamando por ela, logo abaixo de seu nível consciente, acenando para que ela o pegasse.

Antes que percebesse o que estava fazendo, ela tinha o item em mãos. Não era gelo, ela logo percebeu, pois estava quente ao toque, quente e de alguma forma reconfortante. Ela o segurou contra a luz. Parecia ser um pingente de gelo quadrado, com apenas 30 centímetros de comprimento. Metriz fez uma pausa e tirou as luvas.

— Cristal — ela murmurou em confirmação, pois o item quente não tinha a sensação escorregadia de gelo. Metriz fechou os olhos, concentrando-se em seu sentido tátil, tentando sentir a verdadeira temperatura do item.

— Minha magia — sussurrou a anã, acreditando que havia descoberto o mistério. Ela entooou mais uma vez, dissipando a magia que acabara de lançar para afastar o frio.

Ainda assim, o fragmento de cristal parecia quente. Metriz esfregou as mãos

na lateral do fragmento e seu calor se espalhou até os dedos molhados de seus pés.

A anã coçou a barba em seu queixo e olhou em volta para ver se mais alguma coisa poderia ter se desalojado na pequena avalanche. Ela estava pensando com clareza agora, raciocinando através deste inesperado mistério. Mas tudo o que ela via era o branco, o cinza e o marrom da tapeçaria comum que era o Sepulcro de Kelvin. Isso não impediu suas suspeitas. Mais uma vez, ela segurou o fragmento de cristal no alto, observando o jogo da luz do sol através de suas profundezas.

— Uma proteção mágica contra o frio — disse ela em voz alta. — Um comerciante o trouxe em uma viagem para o vale — ela raciocinou. — Pode ser que ele estivesse procurando algum tesouro aqui em cima, ou apenas veio aqui para dar uma olhada melhor, acreditando que você o protegeria. E do frio, você protegeu — ela raciocinou com confiança —, mas não da avalanche que o enterrou!

Pronto, ela tinha entendido tudo. Metriz sentiu-se muito sortuda por ter encontrado um item tão útil no deserto vazio que era o Sepulcro de Kelvin. Ela olhou para o sul, onde os altos picos da Espinha do Mundo, perpetuamente cobertos de neve, pairavam em uma névoa cinzenta. De repente, a clériga anã estava pensando em até onde esse fragmento de cristal poderia levá-la. Que montanha estaria além dela se ela carregasse tal proteção? Ela poderia escalar todas elas em uma única jornada, e seu nome seria reverenciado entre os anões!

Já Crenshinibon, o fragmento de cristal, o artefato sensível e insidioso estava trabalhando, transmitindo promessas sutis dos desejos mais profundos de Metriz a ela. Crenshinibon reconheceu essa portadora não apenas como uma anã, mas uma clériga anã, e não ficou satisfeito. Os anões eram um grupo teimoso e difícil, e resistentes à magia. Mas ainda assim, o mais maligno dos artefatos estava feliz por estar fora da neve, feliz por alguém ter retornado ao Sepulcro de Kelvin para levar Crenshinibon embora.

O fragmento de cristal estava de volta entre o reino dos vivos agora, de volta onde poderia causar mais estragos.



Ele se arrastou pelos túneis, medindo seus passos pelo bater rítmico de martelos anões. O lugar apertado não era confortável, não para alguém acostumado com as estrelas como seu teto, e o alto Kierstaad às vezes tinha que se ajoelhar para passar pelos arcos baixos.

Ouvindo passos, ele parou em um canto e se achatou o máximo possível contra a parede. Ele estava desarmado, mas não seria bem-vindo aqui nas minas dos anões, não depois do encontro desagradável de Bruenor com Berkthgar. O pai de Kierstaad, Revjak, tinha sido melhor em lidar com o anão, acolhendo o retorno de Bruenor, mas mesmo naquela reunião, a tensão era óbvia. Berkthgar e seus seguidores estavam colocando uma tremenda pressão sobre Revjak para um retorno completo às antigas formas de desconfiar de qualquer um que não fosse

da tribo. Revjak era sábio o suficiente para saber que se ele lutasse com Berkthgar com muita intensidade sobre esta questão, ele poderia perder o controle da tribo de vez.

Kierstaad via isso também e seus sentimentos eram ambivalentes. Ele permanecia leal a seu pai e acreditava que os anões eram seus amigos, mas os argumentos de Berkthgar eram convincentes. Os caminhos antigos — a caça através da tundra, as orações aos espíritos daqueles animais que foram levados — pareciam tão certos para o jovem que passou os últimos anos de sua vida lidando com mercadores miseráveis ou lutando contra elfos drow.

Os anões que se aproximavam se viraram no cruzamento, nunca notando Kierstaad, e o bárbaro respirou mais tranquilo. Ele fez uma pausa para se orientar, lembrando por quais túneis já havia passado e onde acreditava que os aposentos pessoais do líder estariam. Muitos dos anões estavam fora das minas neste dia, tendo ido a Bryn Shander para coletar os suprimentos que Bruenor havia comprado. Os restantes estavam nos túneis mais profundos, abrindo ansiosos veios de minerais preciosos.

Kierstaad não encontrou outros enquanto seguia seu caminho, muitas vezes recuando, às vezes andando em círculos. Por fim, ele chegou a um pequeno corredor com duas portas de cada lado e outra no final.

A primeira sala parecia muito pouco anã. Tapetes de pelúcia e uma cama empilhada de colchões e ainda mais alta com edredons quentes disseram ao bárbaro quem usava este quarto.

— Regis — disse Kierstaad com uma risada suave, assentindo enquanto falava o nome. O halfling era supostamente tudo o que o povo bárbaro desprezava: preguiçoso, gordo, glutão e, o pior de tudo, sorrateiro. No entanto, o sorriso de Kierstaad — e os sorrisos de muitos outros bárbaros — se ampliava toda vez que Regis chegava a Pedra do Veredito. Regis era o único halfling que Kierstaad já conhecera, mas se “Pança-Furada”, como muitos o chamavam, era indicativo da raça, Kierstaad acreditou que gostaria de conhecer muitos mais. Gentilmente ele fechou a porta, com um último sorriso na direção da pilha de colchões: Regis muitas vezes se gabava de que ele poderia se sentir confortável em qualquer lugar, a qualquer momento.

De fato.

Ambos os quartos do outro lado do corredor estavam desocupados, cada um contendo uma cama de solteiro mais adequada para um humano do que um anão. Isso também, Kierstaad entendeu, pois não era segredo que Bruenor esperava que Drizzt e Cattibrie um dia retornassem para o seu lado.

O final do corredor provavelmente era uma sala de estar, supôs o bárbaro. Com isso, sobrava uma porta, a porta para os aposentos do rei anão. Kierstaad se moveu devagar, hesitante, temendo que uma armadilha astuta tivesse sido montada.

Ele abriu a porta, apenas um centímetro. Nenhum buraco se abriu abaixo de seus pés, nenhuma pedra caiu do teto em sua cabeça. Ganhando confiança, o

jovem bárbaro abriu a porta.

No quarto de Bruenor, não poderia haver dúvida. Uma série de pergaminhos estava sobre uma mesa de madeira do outro lado do quarto, e roupas extras estavam empilhadas quase tão altas quanto Kierstaad em um canto. A cama não estava feita, era uma queda de cobertores e travesseiros.

Kierstaad quase não notou nada disso. No momento em que a porta se abriu, seus olhos se fixaram em um único objeto colocado na parede na cabeceira da cama de Bruenor.

Presa de Égide. O martelo de guerra de Wulfgar.

Mal respirando, Kierstaad atravessou a pequena sala para ficar ao lado da poderosa arma. Ele viu as lindas runas gravadas em sua cabeça de mitral — as montanhas gêmeas, o símbolo de Dumathoin, deus anão e guardião dos segredos. Olhando mais de perto, Kierstaad entendeu partes de outra runa enterrada sob o disfarce de montanha gêmea. Tão perfeita era a sobreposição que ele não conseguia determinar o que poderia ser. Ele conhecia a lenda da Presa de Égide, no entanto. Essas runas ocultas eram as marcas de Moradin, o Forjador da Almas, o maior dos deuses anões de um lado, e o machado de Clangeddin, o deus da batalha anão, do outro.

Kierstaad ficou por um longo tempo, olhando, pensando na lenda que era Wulfgar, pensando em Berkthgar e Revjak. Onde ele se encaixaria? Se o conflito explodisse entre o ex-líder de Pedra do Veredito e o atual líder da Tribo do Alce, que papel Kierstaad poderia desempenhar?

Um maior, ele sabia, se ele tivesse Presa de Égide em suas mãos. Mal considerando o movimento, Kierstaad estendeu a mão e pegou o martelo de guerra, levantando-o de seus ganchos.

Quão pesado parecia! Kierstaad o aproximou de si, então, com grande esforço, levantou-o acima de sua cabeça.

Ele bateu contra o teto baixo, e o jovem quase caiu de lado quando quicou forte demais para ele controlar adequadamente seu impulso. Quando enfim recuperou o equilíbrio, Kierstaad riu de sua tolice. Como ele poderia esperar empunhar o poderoso Presa de Égide? Como ele poderia esperar seguir os passos gigantes do poderoso Wulfgar?

Ele trouxe o fabuloso martelo de guerra de volta para perto do peito, envolvendo nele seus braços com reverência. Ele podia sentir sua força, seu equilíbrio perfeito, quase podia sentir a presença do homem que o manejara por tanto tempo e tão bem.

O jovem Kierstaad queria ser como Wulfgar. Ele queria liderar a tribo de acordo com sua própria visão. Ele não concordava com o curso de Wulfgar mais do que agora concordava com o de Berkthgar, mas havia um caminho do meio, um meio-termo que daria aos bárbaros a liberdade dos velhos costumes e as alianças do novo. Com Presa de Égide na mão, Kierstaad sentiu como se pudesse fazer isso, pudesse assumir o controle e liderar seu povo no melhor curso possível.

O jovem bárbaro balançou a cabeça e riu outra vez, zombando de si mesmo e

de seus grandes sonhos. Ele era pouco mais do que um garoto, e Presa de Égide não era dele para empunhar. Esse pensamento fez o jovem olhar por cima do ombro, para a porta aberta. Se Bruenor voltasse e o encontrasse aqui segurando o martelo de guerra, era provável que o anão taciturno o cortasse ao meio.

Não foi fácil para Kierstaad recolocar o martelo em seus ganchos, e foi ainda mais difícil para ele sair do quarto. Mas ele não tinha escolha. De mãos vazias, em silêncio e com cuidado, ele voltou para fora dos túneis, de volta sob o céu aberto, e correu todo o caminho de volta para o acampamento de sua tribo, cerca de oito quilômetros através da tundra.



A anã se esticou o mais alto que pôde, com seus dedos grossos afastando a neve firme e agarrando-se desesperadamente à rocha. A última borda, a porta para o topo, o cume da montanha.

Metritz gemeu e se esforçou, sabendo que era um obstáculo impossível, sabendo que ela havia ultrapassado seus limites e sem dúvidas estava destinada a cair milhares de metros para sua morte.

Mas então, de alguma forma, ela encontrou força. Seus dedos se agarraram firmes e ela puxou com todas as suas forças. Pequenas pernas chutaram e raspavam a rocha, e de repente ela estava em cima, no planalto liso no topo da montanha mais alta do mundo.

A anã resiliente ficou de pé naquele lugar alto e examinou a cena abaixo dela, o mundo conquistado. Ela notou as multidões então, milhares e milhares de seus asseclas barbudos, preenchendo todos os vales e todas as trilhas. Eles estavam comemorando, curvando-se diante dela.

Metritz acordou encharcada de suor. Demorou vários momentos para se orientar, para perceber que ela estava em seu próprio quarto pequeno nas minas anãs em Vale do Vento Gélido. Ela deu um leve sorriso ao se lembrar do sonho vívido, a última onda de tirar o fôlego que a levou ao topo. Mas esse sorriso se perdeu em confusão enquanto ela considerava a cena subsequente, os anões a aclamando.

— Por que eu iria sonhar isso? — Metritz se perguntou em voz alta. Ela nunca escalou em busca de glória, simplesmente por satisfação pessoal que conquistar uma montanha dava a ela. Metritz não se importava com o que os outros pensavam de suas proezas de escalada, e raras vezes ela dizia a alguém para onde estava indo, onde estivera ou se a escalada havia sido um sucesso ou não.

A anã enxugou a testa e voltou para o colchão duro, com as imagens do sonho ainda vívidas e claras em sua mente. Um sonho ou um pesadelo? Ela estava mentindo para si mesma sobre o motivo pelo qual escalava? Havia mesmo uma medida de satisfação pessoal, um sentimento de superioridade, quando ela conquistava uma montanha? E, se esse fosse o caso, então esse sentimento era uma medida de superioridade não apenas sobre a montanha, mas sobre seus

companheiros anões?

As perguntas incomodaram a clériga em geral inabalável, a normalmente humilde sacerdotisa. Metriz esperava que os pensamentos não fossem verdadeiros. Ela esperava mais de si mesma, de seu verdadeiro eu, do que se preocupar com tal mesquinhez. Depois de um longo tempo virando e se mexendo, a anã enfim voltou a dormir.



Não houve mais sonhos para Metriz naquela longa noite. Crenshinibon, descansando em um armário ao pé da cama da anã, sentiu o desânimo de Metriz e percebeu que tinha que ter cuidado ao transmitir tais sonhos. Esta anã não era fácil de se provocar. O artefato não tinha ideia de quais tesouros poderia prometer para enfraquecer a vontade de Metriz Rasgagarra.

Sem essas promessas insidiosas, o fragmento de cristal não poderia prender a anã com firmeza. Mas se Crenshinibon se tornasse mais explícito, mais forte, poderia levar Metriz à verdade de suas origens e seus projetos. E com certeza o artefato não queria despertar as suspeitas de alguém que pudesse invocar os poderes de deuses bondosos, talvez até mesmo aprender os segredos de como destruir Crenshinibon!

O fragmento de cristal se fechou em sua magia, manteve seus pensamentos sencientes profundamente dentro de seus lados quadrados. Sua longa espera não havia terminado, percebeu, não enquanto estivesse nas mãos dela.



PARTE 4
Vale do Vento Gélido

Me lembro bem daquela ocasião em que voltei a Menzoberranzan, a cidade do meu nascimento, a cidade da minha infância. Eu estava flutuando em uma jangada através do lago de Donigarten quando a cidade apareceu, uma visão que eu temia e ansiava ao mesmo tempo. Eu jamais quis voltar para Menzoberranzan, e ainda assim, eu tinha que me perguntar como seria ir lá. O lugar era tão ruim quanto minhas memórias me diziam?

Lembro-me bem daquele momento em que passamos pela parede curva da caverna, as estalagmites esculpidas aparecendo.

Foi uma decepção.

Eu não senti nenhuma raiva, nem qualquer temor. Nenhum calor de nostalgia, verdadeiro ou falso, tomou conta de mim. Eu não vivi nas memórias da minha infância, nem mesmo nas memórias dos meus bons momentos com Zaknafein.

Tudo o que pensei naquele momento crítico foi o fato de que havia luzes acesas na cidade, um evento incomum e possivelmente significativo. Tudo em que eu pensava era a minha missão crítica, e como eu deveria agir rápido para fazer o que precisava ser feito. Meus temores, pois na verdade eles permaneceram, eram de natureza racional. Não os medos impulsivos e irracionais provocados pelas lembranças da infância, mas as verdadeiras apreensões de que eu estava entrando no covil de um inimigo poderoso.

Mais tarde, quando a situação o permitiu, refleti sobre aquele momento, confuso quanto ao motivo de ter sido tão decepcionante, tão insignificante. Por que eu não tinha ficado impressionado com a visão da cidade que tinha sido meu lar nas primeiras três décadas da minha vida?

Só quando me virei para o canto noroeste da cordilheira da Espinha do Mundo, de volta ao Vale do Vento Gélido, percebi a verdade. Menzoberranzan tinha sido um lugar ao longo da minha jornada, mas não um lar, nunca um lar. Como o enigma da vidente cega inferiu, Vale do Vento Gélido foi meu primeiro lar. Tudo que viera antes, tudo que levava a esse lugar inóspito e varrido pelo vento — de Menzoberranzan, à Gruta das Pedras Preciosas, à superfície, até mesmo o bosque encantado de meu mentor guardião, Montólio DeBrouchee — tinha sido apenas uma estrada, um caminho a seguir.

Essas verdades ficaram claras para mim quando virei aquela curva, de frente para o vale pela primeira vez em uma década, sentindo o vento sem fim no meu rosto, o mesmo vento que sempre esteve lá e que deu nome ao lugar.

É uma palavra complicada: lar. Ele carrega definições variadas para quase todas as pessoas. Para mim, o lar não é apenas um lugar, mas um sentimento, uma sensação calorosa e confortável de controle. Lar é onde eu não preciso dar desculpas para minhas ações ou pela cor da minha pele, onde eu devo ser aceito porque este é o meu lugar. É ao mesmo tempo um domínio pessoal e compartilhado, pois é o lugar ao qual uma pessoa realmente pertence, e ainda assim é dessa forma apenas por causa dos amigos ao seu redor.

Ao contrário da minha primeira visão de Menzoberranzan, quando olhei para Vale do Vento Gélido, fiquei repleto de pensamentos sobre o que tinha acontecido. Havia pensamentos sobre sentar-me ao lado do Sepulcro de Kelvin, observando as estrelas e o fogo das tribos bárbaras errantes, pensamentos de lutar contra o yeti da tundra ao lado de Bruenor. Eu me lembrei da expressão azeda do anão quando ele lambeu seu machado e aprendeu pela primeira vez que o cérebro de um yeti de tundra tinha um gosto terrível. Lembrei-me de meu primeiro encontro com Cattibrie, minha companheira até hoje. Ela era apenas uma menina então, um espírito confiante e bonito, selvagem na natureza, mas sempre sensível.

Lembrei-me muito de uma verdadeira enxurrada de imagens e, embora minha missão naquela ocasião não fosse menos vital e premente do que a que me levara a Menzoberranzan, não pensei nela, não considerei meu curso.

Naquele momento, simplesmente não importava. Tudo o que me importava era que eu tinha voltado para casa.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 18



Caminhando no vento

DRIZZT E CATTIBRIE ACOMPANHARAM DEUDERMONT, Waillan e Dunkin de volta a Carradoon para dizer adeus aos tripulantes com quem trabalharam por mais de cinco anos, todos seus amigos.

Drizzt estava impaciente e não queria atrasar seu retorno a Vale do Vento Gélido por mais tempo do que o necessário, mas essa viagem curta era importante. Era uma despedida carinhosa com promessas de que se reencontrariam.

Os dois amigos — e Drizzt chamou Guenhwyvar mais tarde — jantaram com Deudermont e Robillard naquela noite. Robillard, parecendo mais animado e amigável do que o habitual, prometeu usar sua magia para levá-los de volta ao Elevação Espiritual, para que a viagem fosse mais rápida.

— O quê? — o mago perguntou enquanto os outros três trocavam olhares e sorrisos, todos pensando a mesmíssima coisa.

Robillard havia mudado nas últimas semanas, em especial desde a batalha selvagem na praia de Caerwich. O fato era que algo de Harkle havia pegado nele.

— O quê? — Robillard exigiu saber outra vez, com mais intensidade. Deudermont riu e ergueu sua taça de vinho em um brinde.

— A Harkle Harpell — disse o capitão —, e o bem que ele deixou em seu rastro!

Robillard bufou, pronto para lembrá-los de que o *Fada do Mar* estava trancado em um lago a centenas de quilômetros da Costa da Espada. Mas enquanto considerava os sorrisos contínuos nos rostos de seus companheiros, o mago cauteloso percebeu a verdade do brinde de Deudermont, percebeu que estava voltado a ele.

O primeiro instinto de Robillard foi gritar uma reclamação, talvez até mesmo rescindir sua oferta de levar Drizzt e Cattibrie de volta à catedral. Mas eles estavam certos, por fim o mago teve que admitir para si mesmo, e então ele

ergueu o copo. Embora tenha ficado quieto, Robillard estava pensando que talvez poderia ir à famosa Mansão de Hera em Sela Longa e fazer uma visita ao seu amigo excêntrico.

Foi difícil para Drizzt, Cattibrie e Deudermont se despedirem. Eles compartilharam abraços e prometeram que se reencontrariam, mas todos sabiam a profundidade da tarefa enfrentada por Drizzt e Cattibrie. Havia uma possibilidade muito real de que nenhum deles jamais deixaria o Vale do Vento Gélido vivo.

Todos sabiam disso, mas ninguém mencionou essa possibilidade, agindo como se essa fosse apenas uma breve interrupção de sua amizade.

Vinte minutos depois, Drizzt e Cattibrie estavam de volta ao Elevação Espiritual. Robillard disse suas despedidas e depois desapareceu em um clarão de energia mágica.

Ivan, Pikel e Danica os cumprimentaram.

— Cadderly está se arrumando — observou o anão robusto de barba amarela. — Leva mais tempo para o velho, você sabe!

— Hihhihi — riu Pikel.

Danica fingiu uma reclamação, mas na verdade — e Cattibrie viu — ela estava feliz que os anões continuavam a insultar a idade avançada de Cadderly. Eles faziam isso apenas porque acreditavam que o clérigo estava ficando mais forte, até mais jovem, e suas provocações estavam cheias de esperança, não de malícia.

— Venha — Danica pediu a Cattibrie. — Nós não passamos tempo suficiente juntas. — A mulher lançou um olhar azedo para Ivan e Pikel, as seguindo. — Sozinhas — ela terminou, incisiva.

— Ahhhh — gemeu Pikel.

— Ele sempre faz isso? — Drizzt perguntou a Ivan, que suspirou e assentiu.

— Você acha que tem tempo suficiente para me falar sobre o Salão de Mitral? — perguntou Ivan. — Eu ouvi falar de Menzoberranzan, mas não vou acreditar no que ouvi.

— Vou dizer o que puder — respondeu Drizzt. — E você realmente terá dificuldade em acreditar em muitos dos esplendores que descrevo.

— E quanto a Bruenor? — acrescentou Ivan.

— Bunor! — exclamou Pikel, animado.

Ivan deu um tapa na parte de trás da cabeça do irmão.

— Nós iríamos com você, elfo — explicou o anão de barba amarela —, mas temos tarefas a fazer por aqui. Cuidar dos gêmeos e tudo mais, e meu irmão com seus jardins.

Assim que mencionou Pikel, Ivan se virou rapidamente para olhar para o irmão, como se esperasse outra observação boba. Pikel parecia querer dizer alguma coisa, mas começou a assoviar. Quando Ivan se virou para Drizzt, o drow teve que balançar a cabeça e morder o lábio. Pois, ao olhar por detrás de Ivan, Drizzt viu a careta, com polegares nas orelhas, dedos abanando, língua para fora,

que Pikel mostrava.

Ivan se virou, mas Pikel estava calmo outra vez, assoviando. Eles passaram por mais três dessas interações antes que Ivan enfim desistisse.

Drizzt conhecia esses dois há apenas dois dias, mas já os achava muito divertidos, e estava imaginando a interação entre os Ombros de Pedra e Bruenor se algum dia se encontrassem!



Para Danica e Cattibrie, aquela última hora juntas foi muito mais séria e controlada. Elas foram para os aposentos particulares de Danica e Cadderly, um agrupamento de cinco cômodos perto da parte traseira da grande estrutura. Elas encontraram Cadderly no quarto, rezando e se preparando, então, em silêncio, elas o deixaram em paz.

A conversa delas no início era de natureza geral, com Cattibrie contando sobre seu passado, de como ela ficou órfã quando muito jovem e depois foi levada sob a tutela de Bruenor, para ser criada entre os anões do Clã Martelo de Batalha. Danica falou de seu treinamento sob os ensinamentos do Grão-Mestre Penpahg D'Ahn. Ela era uma monja, uma guerreira disciplinada, não tão diferente de Cattibrie.

Cattibrie não estava acostumada a lidar com mulheres de sua idade e com uma forma semelhante de pensar. Ela gostou, porém. Gostou um bocado de Danica, e poderia imaginar uma grande amizade entre as duas se o tempo e a situação permitissem. Na verdade, a situação também era estranha para Danica, sua vida não tinha sido mais fácil e seu contato com mulheres de sua idade não era mais comum.

Elas falaram do passado e, por fim, do presente, de suas esperanças para o futuro.

— Você o ama? — Danica se atreveu a perguntar, referindo-se ao elfo negro.

Cattibrie corou e realmente não teve resposta. Claro que ela amava Drizzt, mas ela não sabia se o amava da maneira que Danica estava falando. Drizzt e Cattibrie concordaram em adiar tais sentimentos, mas agora, com Wulfgar tendo ido há tantos anos e Cattibrie se aproximando dos seus trinta anos, a questão estava começando a ressurgir.

— Ele é bonito — observou Danica, rindo como uma garotinha.

Na verdade, era assim que Cattibrie se sentia, reclinada no amplo sofá da sala de estar de Danica: uma garota. Era como ser adolescente de novo, pensando no amor e na vida, permitindo-se acreditar que seu maior problema era tentar decidir se Drizzt era bonito ou não.

Claro, o peso da realidade para ambas as mulheres foi rápido em se intrometer, rápido em roubar as risadas. Cattibrie havia amado e perdido, e Danica, com dois filhos pequenos, tinha que enfrentar a possibilidade de que seu marido, envelhecido de forma não natural pela criação do Elevação Espiritual,

logo desapareceria.

A conversa aos poucos mudou, depois desapareceu, e então Danica ficou quieta, olhando fixo para Cattibrie.

— O que foi? — Cattibrie queria saber.

— Estou grávida — disse Danica, e Cattibrie soube no mesmo instante que ela era a primeira pessoa para quem a monja havia contado, antes mesmo de Cadderly. Cattibrie esperou um momento, esperou para ver o sorriso se alargar no rosto de Danica para se certificar de que, para a jovem monja, estar grávida era mesmo uma coisa boa, e então ela abriu um sorriso amplo e envolveu Danica em um abraço apertado.

— Não diga nada a Cadderly — implorou Danica. — Eu já planejei como vou contar a ele.

Cattibrie recostou-se.

— E ainda assim você me disse primeiro — disse ela, com a gravidade dessa realidade evidente em seus tons solenes.

— Você está indo embora — Danica respondeu com naturalidade.

— Mas você mal me conhece — Cattibrie a lembrou.

Danica balançou a cabeça, com seus cabelos loiro-avermelhados voando largo e seus olhos em forma de amêndoa se prendendo com firmeza nos olhos azuis profundos de Cattibrie.

— Eu conheço você — disse Danica com suavidade.

Era verdade e Cattibrie sentiu que conhecia Danica também. Elas eram parecidas demais, e ambas perceberam que sentiriam muita falta uma da outra.

Eles ouviram Cadderly se mexendo no quarto ao lado. Estava quase na hora de ir embora.

— Voltarei aqui algum dia — prometeu Cattibrie.

— E eu vou visitar Vale do Vento Gélido — respondeu Danica.

Cadderly entrou na sala e disse que era hora de Cattibrie e Drizzt saírem. Ele sorriu calorosamente e foi gentil o suficiente para não dizer nada sobre a umidade que cercava os olhos das duas jovens.



Cadderly, Drizzt e Cattibrie estavam no topo da torre mais alta do Elevação Espiritual, quase noventa metros acima do solo, com o vento batendo contra suas costas.

Cadderly entooou baixinho por algum tempo e, gradualmente, ambos os amigos começaram a se sentir mais leves, de alguma forma menos substanciais. Cadderly agarrou uma mão de cada um e continuou seu cântico, e o trio desapareceu. Como fantasmas, eles saíram do topo da torre com o vento. O mundo todo passou veloz, embaçado, numa névoa, uma visão onírica.

Nem Drizzt nem Cattibrie sabiam há quanto tempo estavam voando, mas o

amanhecer estava se rompendo ao longo do horizonte leste quando desaceleraram e depois pararam, tornando-se mais substanciais outra vez.

Eles estavam na cidade de Luskan, ao longo do trecho mais a norte da Costa da Espada, ao sul da borda a oeste das montanhas da Espinha do Mundo e a pouco mais de trezentos quilômetros, a cavalo ou a pé, de Dez Burgos.

Cadderly não conhecia a cidade, mas a mira do clérigo era perfeita e os três saíram de seu encantamento bem em frente ao templo de Deneir. Cadderly foi bem recebido por seus colegas clérigos. Ele logo garantiu quartos para seus amigos e enquanto eles estavam dormindo, saiu com um dos sacerdotes de Luskan para fazer os arranjos para Drizzt e Cattibrie se encontrarem com uma caravana indo para Vale do Vento Gélido.

Era mais fácil do que Cadderly esperava, e isso o deixou feliz, pois ele temia que a herança de Drizzt superasse quaisquer palavras que ele pudesse oferecer. Mas Drizzt era conhecido entre muitos dos mercadores em Luskan, assim como Cattibrie, e suas proezas de luta seriam uma adição bem-vinda a qualquer caravana que viajasse para o norte para a terra perigosa que era Vale do Vento Gélido.

Os dois estavam acordados quando Cadderly voltou ao templo deneiriano, conversando com os outros sacerdotes e coletando suprimentos para o longo caminho à frente. Drizzt aceitou um presente com reverência, um par de odres cheios de água abençoada da fonte do templo. O drow não via nenhum uso prático para a água, mas o significado de que um sacerdote humano de um deus bondoso havia os dado a ele, um elfo drow, não foi algo que deixou passar.

— Seus companheiros são muito bondosos — observou Drizzt a Cadderly, quando ele, o velho clérigo e Cattibrie estavam finalmente sozinhos. Cadderly já havia explicado as organizações que haviam sido feitas, incluindo a hora e o local, onde Drizzt e Cattibrie se encontrariam com a caravana. Os comerciantes saíam neste mesmo dia, dando à dupla menos de uma hora para sair para a estrada. Eles sabiam que esta era mais uma despedida.

— Eles deixam Deneir orgulhoso — concordou Cadderly.

Drizzt estava ocupado com sua mochila, e então, em silêncio, Cattibrie puxou Cadderly para o lado. Seus pensamentos estavam em Danica, sua amiga.

Cadderly sorriu calorosamente, parecendo entender o que essa conversa particular poderia significar.

— Você tem muitas responsabilidades — começou Cattibrie.

— Meu deus não é tão exigente — disse Cadderly com timidez, pois sabia que Cattibrie não estava falando de seus deveres para com Deneir.

— Estou falando dos gêmeos — sussurrou Cattibrie. — E Danica.

Cadderly assentiu. Não havia motivos para discutir.

Cattibrie parou por um longo tempo, parecendo lutar com as palavras. Como ela poderia falar isso de modo a não insultar o velho clérigo?

— Ivan me disse algo sobre sua... condição — admitiu Cattibrie.

— Ah? — respondeu Cadderly. Ele não ia tornar isso fácil para a jovem.

— O anão diz que você esperava morrer assim que o Elevação Espiritual fosse concluído — explicou Cattibrie. — Diz que você também parecia que morreria.

— Eu senti como se fosse — admitiu Cadderly. — E as visões que tive da catedral me fizeram acreditar que essa era a verdade.

— Isso foi há mais de um ano — observou Cattibrie. Cadderly tornou a assentir. — O anão diz que você parece estar ficando mais jovem — pressionou Cattibrie. — E mais forte.

O sorriso de Cadderly era largo. Ele entendeu que Cattibrie estava cuidando dos interesses de Danica e sua aparente amizade próxima com sua esposa aqueceu profundamente seu coração.

— Eu não posso ter certeza de nada — disse ele —, mas as observações do anão parecem ser precisas. Estou mais forte agora, muito mais forte e mais enérgico do que quando a catedral foi concluída.

Cadderly estendeu a mão e puxou alguns fios de cabelo, principalmente cinzas, mas com vários fios de cor arenosa misturados.

— Cabelos castanhos — continuou o velho clérigo. — Era branco, todo branco, quando a catedral foi concluída.

— Você está ficando mais jovem! — proclamou Cattibrie com muito entusiasmo.

Cadderly soltou um suspiro longo e profundo e, em seguida, não pôde deixar de acenar com a cabeça.

— É o que parece — admitiu. — Eu não posso ter certeza de nada — acrescentou ele como se tivesse medo de expressar suas esperanças em voz alta. — A única explicação que posso imaginar é que as visões que me foram mostradas, visões de minha morte iminente, e o cansaço que senti ao completar o Elevação Espiritual foram um teste de minha lealdade final aos preceitos e mandamentos de Deneir. Eu honestamente esperava morrer assim que o primeiro serviço na nova catedral fosse concluído e, de fato, quando foi feito, um grande cansaço me dominou. Fui para o meu quarto, praticamente carregado por Danica e Ivan, e fui dormir, esperando nunca mais abrir os olhos para este mundo. Eu aceitei isso. — Ele fez uma pausa e fechou os olhos, lembrando daquele encontro fatídico.

— Mas agora... — Cattibrie perguntou.

— Talvez Deneir tenha me testado, testado minha lealdade — disse Cadderly. — Pode ser que eu tenha passado nesse teste, e agora meu deus escolheu me poupar.

— Se ele é um deus bondoso, então a escolha está feita — disse Cattibrie com firmeza. — Nenhum deus bondoso o tiraria de Danica e dos gêmeos, e... — Ela fez uma pausa e mordeu o lábio, não querendo revelar o segredo de Danica.

— Deneir é um deus bondoso — respondeu Cadderly com igual determinação. — Mas você fala das preocupações dos mortais e não podemos entender a vontade de Deneir ou seus caminhos. Se Deneir me tirar de Danica e meus filhos, então isso não faz dele nada menos do que o deus bondoso que ele realmente é.

Cattibrie balançou a cabeça e não parecia convencida.

— Há intenções e princípios mais elevados do que nós, humanos, podemos entender — disse Cadderly. — Eu tenho fé que Deneir fará o que é certo por suas necessidades e seus projetos, que superam os meus.

— Mas você espera que seja verdade — disse Cattibrie, com seu tom fazendo as palavras soarem como uma acusação. — Você espera ficar jovem de volta, tão jovem quanto sua esposa, para que você possa viver sua vida ao lado dela e com seus filhos!

Cadderly riu alto.

— É verdade — ele admitiu por fim, e Cattibrie ficou satisfeita.

Assim como Drizzt, que estava ouvindo com aqueles ouvidos sensíveis de drow, e apenas metade de sua atenção concentrada na tarefa de arrumar a mochila. Cattibrie e Cadderly compartilharam um abraço, e então o velho clérigo, que não parecia tão velho, foi até Drizzt e ofereceu um aperto de mão sincero.

— Traga-me o artefato, este fragmento de cristal — disse Cadderly. — Juntos, descobriremos uma maneira de livrar o mundo de seu mal. E traga seu pai também — continuou Cadderly. — Eu sinto que ele iria desfrutar de uma estadia no Elevação Espiritual.

Drizzt agarrou a mão de Cadderly com mais força, grato pela confiança do clérigo de que ele teria sucesso.

— O artefato me dará... nos dará — ele corrigiu, olhando para Cattibrie — a desculpa de que precisamos para fazer a jornada de volta para Carradoon.

— Uma jornada que devo fazer agora — disse Cadderly, e então ele deixou a dupla.

Eles não disseram nada quando estavam sozinhos, apenas terminaram seus preparativos para a estrada.

A estrada para casa.

CAPÍTULO 19



E todo o mundo é deles

REVJAK SABIA QUE CHEGARIA A ISSO, ADIVINHOU assim que percebeu que Berkthgar não pretendia se separar da Tribo do Alce para recriar uma das outras tribos.

Então agora Revjak estava de frente para o bárbaro brutal dentro de um círculo feito por todo o seu povo. Todos na tribo sabiam o que estava por vir, mas tinha que ser feito da forma correta, pelas regras das tradições antigas.

Berkthgar esperou o grupo se acalmar. Ele podia ser paciente porque sabia que os sussurros estavam se inclinando a seu favor, que os argumentos para sua ascensão estavam ganhando força. Por fim, após o que para Revjak pareceu muitos minutos, a multidão ficou em silêncio. Berkthgar ergueu os braços para o céu, com as mãos estendidas. Atrás dele, amarrada diagonalmente nas costas, estava Bankenfuere, sua enorme espada.

— Eu reivindico o Direito ao Desafio — declarou o bárbaro imenso.

Um coro de aplausos se levantou, não tão forte quanto Berkthgar teria gostado, mas mostrando que ele tinha um pouco de apoio.

— Por qual direito de nascimento você faz tal afirmação? — Revjak respondeu, como era apropriado.

— Não por sangue — Berkthgar prontamente respondeu —, mas por feitos! Mais uma vez vieram os aplausos dos apoiadores do jovem.

Revjak balançou a cabeça.

— Não há razão, se o sangue não exigir um desafio — ele protestou, e seus partidários, embora não tão barulhentos quanto os de Berkthgar, deram sua própria explosão de gritos. — Eu liderei em paz e com força — concluiu Revjak com firmeza, uma afirmação que era muito verdadeira.

— Assim como eu! — Berkthgar foi rápido em interromper. — Em Pedra do Veredito, tão longe de nossa casa. Eu trouxe nosso povo através da guerra e da paz, e conduzi a marcha todo o caminho de volta ao Vale do Vento Gélido, nosso

lar!

— Onde Revjak é o Rei da Tribo do Alce — o homem mais velho colocou sem hesitação.

— Por qual direito de nascença? — Berkthgar exigiu saber.

Revjak estava com um problema aqui e sabia disso.

— Que direito de nascença dá a Revjak, filho de Jorn, o Vermelho, que não era rei, sua posição? — Berkthgar perguntou com malícia na voz.

Revjak não tinha resposta.

— A posição foi dada a você — continuou Berkthgar, contando uma história que não era nova para seu povo, mas de uma perspectiva um pouco diferente da que eles normalmente ouviam. — Foi entregue a você, sem nenhum desafio ou direito, por Wulfgar, filho de Beornegar.

Kierstaad assistia a tudo do lado de fora. Naquele momento, o jovem entendeu o verdadeiro motivo pelo qual Berkthgar havia lançado uma campanha para desacreditar Wulfgar. Se a lenda de Wulfgar ainda era mais importante para os bárbaros, então a reivindicação de seu pai como rei seria forte de verdade. Mas com Wulfgar um pouco desacreditado...

— Que reivindicou corretamente o reinado de Heafstaag, que era rei por direito de nascença — raciocinou Revjak. — Quantos aqui — ele perguntou à assembleia geral — lembram-se da batalha em que Wulfgar, filho de Beornegar, se tornou nosso rei?

Muitas cabeças balançaram, em particular das pessoas mais velhas que permaneceram no Vale do Vento Gélido durante todos os anos.

— Eu também me lembro da batalha — Berkthgar rosnou desafiador. — E não duvido da reivindicação de Wulfgar, nem de todo o bem que ele fez pelo meu povo. Mas você não tem direito de sangue, não mais do que o meu, e eu lideraria, Revjak. Exijo o direito ao desafio!

Os aplausos foram mais altos do que nunca.

Revjak olhou para o filho e sorriu. Não podia evitar a reivindicação de Berkthgar, não mais do que ele poderia derrotar o enorme homem em combate. Se voltou para Berkthgar.

— Concedido — disse, e os aplausos foram ensurdecedores, tanto dos apoiadores de Berkthgar quanto de Revjak.

— Em cinco horas, antes que o sol corra baixo ao longo do horizonte — começou Berkthgar.

— Agora — disse Revjak de repente.

Berkthgar olhou para o homem, tentando discernir que truque ele poderia ter em mente. Em geral, um Direito de Desafio seria respondido no final do dia em que foi feito, depois que ambos os combatentes tivessem tempo de se preparar física e mentalmente para o combate.

Berkthgar estreitou os olhos azuis e toda a multidão silenciou em antecipação. Um sorriso se alargou no rosto do homem enorme. Ele não temia Revjak, nem agora, nem nunca. Devagar, a mão do homem enorme subiu por cima do ombro,

agarrando o punho de Bankenfuere, puxando a enorme lâmina de sua bainha. Essa bainha foi cortada ao longo de sua borda superior para que Berkthgar pudesse sacar a arma mais rápido. Ele fez isso, erguendo a lâmina pesada no alto, em direção ao céu.

Revjak pegou sua própria arma, mas para seu filho observador e preocupado, ele não parecia pronto para o combate.

Berkthgar se aproximou com cautela, sentindo o equilíbrio de Bankenfuere a cada passo.

Então Revjak ergueu a mão e Berkthgar parou, esperando.

— Quem de nós espera que Revjak vença? — ele perguntou, e um grito alto de muitas vozes subiu.

Pensando que a pergunta não passava de um estratagema para diminuir sua confiança, Berkthgar soltou um rosnado baixo.

— E quem veria Berkthgar, o Audaz, como Rei da Tribo do Alce?

Os gritos eram ainda mais altos, obviamente.

Revjak moveu-se direto para seu oponente, sem ameaça, uma mão para cima e a cabeça de seu machado rente ao chão.

— O desafio foi respondido — disse ele, e deixou cair a arma no chão.

Todos os olhos se arregalaram em descrença, os de Kierstaad talvez mais do que todos.

Isso era desonra! Isso era covardia entre os bárbaros!

— Eu não posso derrotá-lo, Berkthgar — explicou Revjak, falando alto para que todos ouvissem. — Nem você pode me derrotar.

Berkthgar fez uma careta poderosa.

— Eu poderia cortá-lo ao meio! — ele declarou, pegando sua espada com as duas mãos tão poderosamente que Revjak meio que esperava que ele o fizesse naquele momento.

— E nosso povo sofreria as consequências de suas ações — disse Revjak com calma. — Quem quer que vença o desafio enfrentará duas tribos, não uma, separadas pela raiva e querendo vingança. — Ele olhou para a reunião geral outra vez, falando com todo o seu povo. — Ainda não somos fortes o suficiente para apoiar isso — disse ele. — Se queremos fortalecer a amizade com Dez Burgos e os anões que retornaram, ou se quisermos voltar aos nossos velhos hábitos, devemos fazê-lo juntos, como um só!

A carranca de Berkthgar não cedeu. Agora ele entendia. Revjak não poderia derrotá-lo em combate — ambos sabiam disso — então o astuto homem mais velho usurpou o próprio poder do desafio. Berkthgar realmente queria cortá-lo ao meio, mas como ele poderia agir contra o homem?

— Como um só — Revjak repetiu, e estendeu a mão, pedindo ao oponente que apertasse seu pulso.

Berkthgar estava louco de raiva. Ele engançou o pé sob o machado caído de Revjak e o fez girar pelo círculo.

— Seu caminho é o caminho do covarde! — ele rugiu. — Você provou isso

hoje! — Subiram os enormes braços de Berkthgar, para cima e para fora, como se em vitória.

— Eu não tenho nenhuma reivindicação de sangue! — Revjak gritou, chamando a atenção. — Nem você! O povo deve decidir quem vai governar e quem vai se afastar.

— O desafio é de combate! — retrucou Berkthgar.

— Não desta vez! — rebateu Revjak. — Não quando toda a tribo pode sofrer por seu orgulho tolo.

Berkthgar moveu-se outra vez como se fosse atacar, mas Revjak o ignorou e se virou para a reunião.

— Decidam! — ele ordenou.

— Revjak! — gritou um homem, mas sua voz foi enterrada por um bando de jovens guerreiros que gritaram por Berkthgar. Eles, por sua vez, foram superados por um grande grupo que pedia por Revjak. E assim foi, de lado para o outro, com gritos crescentes. Várias lutas estouraram, armas foram sacadas.

Durante tudo isso, Berkthgar olhou com raiva para Revjak, e quando o homem mais velho manteve o mesmo olhar intenso, Berkthgar apenas balançou a cabeça em descrença. Como poderia Revjak ter feito tal desonra ao seu povo?

Mas Revjak manteve a fé em sua escolha. Ele não tinha medo de morrer, nunca, mas realmente acreditava que uma briga entre ele e Berkthgar dividiria a tribo e traria dificuldades para ambos os grupos. Esta era a melhor maneira, desde que as coisas não saíssem do controle.

E elas pareciam estar indo exatamente nessa direção. Ambos os lados continuaram a gritar, mas agora cada grito era acompanhado pelo levantamento de uma espada ou machado, ameaças abertas.

Revjak observou a multidão com cuidado, medindo o apoio para ele e para Berkthgar. Logo ele entendeu e admitiu a verdade.

— Parem! — ele comandou no alto de sua voz e, aos poucos, a competição de gritos diminuiu.

— Com toda a sua força, quem clama por Berkthgar? — perguntou Revjak.

Um grande rugido se seguiu.

— E por Revjak?

— Revjak que se recusa a lutar! — Berkthgar acrescentou depressa, e os aplausos para o filho de Jorn não eram tão altos ou tão entusiasmados.

— Então está resolvido — disse Revjak, mais para Berkthgar do que para a multidão. — E Berkthgar é o Rei da Tribo do Alce.

Berkthgar mal podia acreditar no que acabara de acontecer. Ele queria derrubar o astuto homem mais velho. Este era para ser o seu dia de glória, uma vitória de combate mortal, como tinha sido o caminho desde o alvorecer das tribos. Mas como ele pôde fazer isso? Como ele poderia matar um homem desarmado, alguém que acabara de proclamá-lo como o líder de todo o seu povo?

— Seja sábio, Berkthgar — disse Revjak com calma, aproximando-se, pois o burburinho do grupo chocado era realmente alto. — Juntos, vamos descobrir o

verdadeiro caminho para o nosso povo, o que é melhor para o nosso futuro.

Berkthgar o empurrou para o lado.

— Eu vou decidir — ele corrigiu em voz alta. — Não preciso de conselhos de um covarde!

Ele saiu do círculo então, com seus apoiadores mais próximos seguindo na fila atrás dele.

Ferido pela rejeição de sua oferta, mas não realmente surpreso, Revjak se consolou com o fato de ter feito o possível para fazer o que era certo para seu povo. Isso contou pouco, porém, quando o homem olhou para seu filho, que acabara de completar os direitos de passagem para a idade adulta.

A expressão de Kierstaad era de descrença, até de vergonha. Revjak ergueu a cabeça e caminhou até o jovem.

— Entenda — ele ordenou. — Este é o único jeito.

Kierstaad foi embora. A lógica poderia ter mostrado a ele a verdade da bravura de seu pai neste dia, mas a lógica desempenhava um papel muito menor na consciência do jovem. Kierstaad sentiu-se envergonhado, verdadeiramente envergonhado, e ele não queria nada mais do que fugir, sair para a tundra aberta, para viver ou morrer.

Não parecia importar.



Metritz estava sentada no pico mais alto do Sepulcro de Kelvin, o que parecia uma subida fácil para ela. Seus pensamentos acordados, como a maioria de seus sonhos, estavam agora diretamente focados no sul, nos altos picos da Espinha do Mundo. Imagens fugazes de glória e de vitória percorriam a mente da anã. Ela se imaginou no topo da montanha mais alta, examinando todo o mundo.

A impraticabilidade da imagem, a pura irracionalidade dela, não entrou nos pensamentos conscientes de Metritz Rasgagarra. A barragem constante de imagens, o fluxo de ilusão, começou a corroer as sensibilidades racionais da anã, normalmente pragmática. Para Metritz, a lógica estava perdendo depressa para os desejos, desejos que não eram seus de verdade.

— Estou a caminho, picos elevados — a anã disse de repente, dirigindo-se àquelas montanhas distantes. — E nenhum de vocês é grande o suficiente para me manter no chão!

Pronto, ela disse em voz alta, proclamou seu curso. No mesmo instante, ela começou a juntar suas coisas, então saltou sobre a borda do pico e começou sua corrida até a base da montanha.

Em sua mochila, Crenshinibon ronronava em verdadeira euforia. O poderoso artefato ainda não tinha planos de tornar Metritz Rasgagarra sua portadora. O fragmento de cristal senciente conhecia a teimosia dela, apesar das ilusões que aos poucos lançava sobre a anã. Pior ainda, Crenshinibon entendia o lugar de Metritz em sua sociedade, como uma clériga de Moradin, o Forjador de Almas. Até

agora, o artefato conseguiu desviar qualquer uma das tentativas de Metriz de se comunicar com seu deus, mas mais cedo ou mais tarde, a anã buscaria esse nível mais alto e era provável que descobrisse a verdade sobre o “bastão de aquecimento” que ela mantinha em sua mochila.

Então Crenshinibon a usaria para fugir dos anões, para escapar para os ermos da Espinha do Mundo, onde poderia encontrar um troll, um gigante ou talvez até um dragão para servir como seu portador.

Sim, um dragão, Crenshinibon esperava. O artefato gostaria de trabalhar junto com um dragão!

Alheia a tais desejos, mesmo ao fato de que seu “bastão de aquecimento” poderia sequer desejar, a pobre Metriz se preocupava apenas em conquistar a cordilheira. E ela sequer tinha certeza do porquê de ligar para isso.



Na primeira noite de seu governo, Berkthgar começou a revelar os preceitos que os bárbaros de Vale do Vento Gélido seguiriam, um modo de vida como eles viveram até apenas uma década atrás, antes de Wulfgar derrotar Heafstaag.

Todo o contato com o povo de Dez Burgos foi ordenado a parar e, sob pena de morte, nenhum bárbaro deveria falar com Bruenor Martelo de Batalha ou qualquer um do povo barbado.

— E se alguém do povo barbado for encontrado em necessidade na tundra aberta — disse Berkthgar, e pareceu a Kierstaad que o homem estava olhando direto para ele enquanto falava —, deixe-o morrer!

Mais tarde naquela noite, Kierstaad sentou-se sozinho sob o amplo dossel de estrelas, como uma alma torturada. Agora ele entendia o que seu pai tentara fazer naquela tarde. Revjak não poderia derrotar Berkthgar, todos sabiam disso, e então o homem mais velho tentou chegar a um acordo, um que beneficiaria todos os bárbaros. Em sua mente, Kierstaad percebeu que a abdicação de Revjak quando a maioria favorecia a Berkthgar era uma coisa sábia, até corajosa, mas em seu coração e em seu instinto, o jovem ainda sentia a vergonha da falta de vontade de lutar de seu pai.

Melhor seria se Revjak tivesse pegado seu machado e morrido nas mãos de Berkthgar, acreditava Kierstaad, ou pelo menos uma parte dele acreditava. Esse era o caminho de seu povo, o jeito antigo e sagrado. O que poderia Tempus, o deus dos bárbaros, o deus da batalha, pensar de Revjak neste dia? Que lugar no outro mundo um homem como Revjak, que recusou o combate honesto e legítimo, poderia encontrar?

Kierstaad pôs a cabeça entre as mãos. Não apenas seu pai foi desonrado, mas também ele e sua família.

Talvez ele devesse proclamar lealdade a Berkthgar e rejeitar seu pai. Berkthgar, que estivera com Kierstaad todos os anos em Pedra do Veredito, que estivera ao lado de Kierstaad quando o jovem fez sua primeira caçada na tundra aberta,

aceitaria esse apoio. Ele veria isso, sem dúvida, como uma solidificação de sua posição como líder.

Não. Ele não podia abandonar seu pai, por mais raiva que sentisse. Ele empunharia sua arma contra Berkthgar, se necessário, e mataria o homem ou morreria para restaurar a honra de sua família. Ele não abandonaria seu pai.

Essa opção também parecia ridícula para o jovem, e ele se sentou sozinho, sobrepujado, sob a vastidão do dossel de Vale do Vento Gélido, como uma alma torturada.

CAPÍTULO 20



Merecendo o pagamento

TANTO DRIZZT QUANTO CATTIBRIE SE TORNARAM bastante proficientes em cavalgar em sua viagem do Salão de Mitral a Águas Profundas. Mas isso tinha sido há seis anos, e os únicos meios de transporte que os companheiros usaram desde então foram marítimos. Quando a caravana contornou a borda oeste da Espinha do Mundo, a cinco dias de distância de Luskan, os dois haviam voltado ao ritmo, embora ambos sentissem dores nas pernas e nádegas.

Eles estavam na liderança, muito à frente da caravana quando chegaram ao vale.

Chegaram ao vale!

Drizzt estava prestes a pedir que Cattibrie diminuísse a velocidade, mas ela, tão impressionada quanto o drow, estava puxando as rédeas antes que ele começasse o comando.

Eles estavam em casa, em casa de verdade, a cento e sessenta quilômetros do lugar onde se encontraram pela primeira vez e onde suas vidas e suas amizades mais importantes haviam sido moldadas e forjadas. Todas as lembranças tomaram conta deles naquele momento enquanto olhavam através da tundra varrida pelo vento, ouviram aquele gemido desamparado, o chamado incessante dos ventos soprando das geleiras para o norte e para o leste. O vento gélido que dava nome ao vale.

Cattibrie queria dizer algo a Drizzt, algo profundo e significativo, e ele alimentava os mesmos desejos. Nenhum dos dois conseguiu encontrar as palavras. Eles ficaram muito impressionados apenas por rever o espetáculo de Vale do Vento Gélido.

— Venha — disse Drizzt enfim. O drow olhou para trás por cima do ombro, para ver as seis carroças da caravana ganhando terreno, então olhou para frente, para o belo e maravilhoso vazio que era Vale do Vento Gélido. O Sepulcro de

Kelvin não estava à vista, ainda estava muito longe, mas não demoraria muito.

De repente, o drow queria desesperadamente rever aquela montanha! Quantas horas e dias ele passou ao lado daquele lugar rochoso?

Quantas vezes ele se sentou nas pedras estéreis do Sepulcro de Kelvin, olhando para as estrelas e para as fogueiras cintilantes dos acampamentos bárbaros distantes?

Ele começou a dizer a Cattibrie para começar a se mover, mas outra vez, a mulher parecia compartilhar de seus pensamentos, pois ela montou e correu antes que ele pudesse fazer seu próprio cavalo se mover.

Outra coisa atingiu Drizzt Do'Urden então, outra memória de Vale do Vento Gélido, um aviso de sua sensibilidade de guardião de que aquele não era um lugar seguro. Virar a última curva ao redor da Espinha do Mundo os colocou de volta nos ermos, onde ferozes yeti da tundra e tribos de goblins selvagens vagavam. Ele não queria roubar o momento de Cattibrie, ainda não, mas esperava que ela estivesse compartilhando seus pensamentos mais uma vez.

Pessoas distraídas não sobreviviam muito tempo na terra implacável chamada Vale do Vento Gélido.

Eles não se encontraram com nenhum problema naquele dia ou no próximo, e estavam na estrada cedo antes do amanhecer, fazendo um bom progresso. A lama do degelo da primavera havia secado e o solo era sólido e plano abaixo deles, fazendo as rodas da carroça girarem com facilidade.

O sol surgiu em seus rostos, ferindo seus olhos, em particular as esferas cor de lavanda de Drizzt, projetadas por hereditariedade para o Subterrâneo sem luz. Mesmo depois de mais de duas décadas na superfície, depois de seis anos navegando nas águas brilhantes do Mar das Espadas, os olhos sensíveis de Drizzt não se ajustaram totalmente à luz da superfície. Ele não se importou com a dor, porém, até se deleitou com ela, saudando o amanhecer brilhante com um sorriso, usando a luz como um lembrete do quão longe ele havia chegado.

Mais tarde naquela manhã, quando o sol subiu alto no céu claro do sudeste e o horizonte diante deles se tornou distinto e perfeitamente claro, eles capturaram o que Drizzt alegou ser sua primeira visão verdadeira da área que havia sido sua casa, um único clarão que Drizzt decidiu que tinha que ser um reflexo do sol da neve cristalina que cobria o Sepulcro de Kelvin.

Cattibrie não tinha tanta certeza disso. O Sepulcro de Kelvin não era tão alto, e eles ainda estavam a dois dias de cavalgada difícil de distância. Ela não expressou dúvidas, no entanto, esperando que o drow estivesse certo. Ela queria estar em casa!

Assim como Drizzt, seu ritmo acelerou, tornou-se tão rápido que eles deixaram as carroças ainda mais para trás. Por fim, o bom senso e um chamado conciso do motorista do vagão principal lembrando-os de seu dever, os desaceleraram. Os dois trocaram sorrisos.

— Em breve — prometeu Drizzt.

O ritmo ainda era rápido, por um curto período de tempo. Então, Drizzt

começou a desacelerar seu cavalo, olhando ao redor, farejando o ar.

Esse era todo o aviso de que Cattibrie precisava. Ela pôs o cavalo a trote e examinou o terreno.

Tudo parecia normal para Drizzt. O chão era plano, marrom e cinza, e ininterrupto. Ele não podia ver nada incomum, e não podia ouvir nada, exceto o som de cascos batendo contra a terra dura e o gemido do vento. Ele não podia sentir nada além do cheiro úmido que o vento de verão de Vale do Vento Gélido sempre carregava. Mas isso não permitiu que o drow sentasse com mais tranquilidade em sua montaria. Sem sinais, mas era assim com os monstros do vale.

— O que você sabe? — Cattibrie sussurrou por fim.

Drizzt continuou a olhar em volta. Havia cerca de cem metros entre eles e as carroças, e a distância estava diminuindo depressa. Ainda assim, os olhos de Drizzt não lhe diziam nada, nem seus ouvidos aguçados, nem mesmo seu olfato. Mas aquele sexto sentido de guerreiro sabia mais, sabia que ele e Cattibrie haviam deixado passar algo.

Drizzt pegou a estatueta de ônix de sua bolsa e chamou suavemente por Guenhwyvar. Quando a névoa cresceu e a pantera tomou forma, o drow fez um gesto para Cattibrie preparar seu arco, o que ela já estava fazendo, e então circular de volta para as carroças, flanqueando à direita enquanto ele flanqueava à esquerda.

A jovem assentiu. Os cabelos na parte de trás do pescoço dela estavam formigando, seus instintos guerreiros gritando para ela estar pronta. Ela tinha uma flecha em Taulmaril, segurando as armas com facilidade em uma mão enquanto a outra guiava o cavalo.

Guenhwyvar entrou na tundra com as orelhas abaixadas, sabendo tanto pelo tom secreto do chamado de Drizzt quanto por seus próprios sentidos incríveis que havia inimigos por perto. A gata olhou para a direita, para Cattibrie, depois para Drizzt, depois para o meio, pronta para saltar em auxílio de qualquer um.

Percebendo o movimento de sua escolta e, em seguida, a presença da pantera, o condutor principal diminuiu a velocidade de sua carroça e, em seguida, pediu uma parada geral. Drizzt ergueu uma cimitarra, mostrando que concordava com a parada.

Agora muito à direita, Cattibrie foi a primeira a localizar um inimigo. Estava fundo no solo, apenas o topo de sua cabeça marrom desgrehada visível, apontando de um buraco. Um yeti da tundra, o caçador mais feroz de Vale do Vento Gélido. Marrons desgrehados no verão, brancos como neve no inverno, yetis da tundra eram conhecidos por serem mestres da camuflagem. Cattibrie assentiu com a cabeça com essa avaliação, quase apreciando suas habilidades. Ela e Drizzt, longe de serem novatos, haviam passado pelas criaturas, alheios ao perigo. Aqui era Vale do Vento Gélido, a jovem logo se lembrou. Impiedoso e implacável ao menor erro.

Mas o erro desta vez foi do yeti, Cattibrie decidiu severa, levantando o arco.

Logo voou uma flecha, atingindo a criatura desavisada bem na parte de trás da cabeça. Ele deu uma guinada para a frente, ricocheteou com violência para trás e então caiu morto em seu buraco.

Uma fração de segundo depois, o próprio chão pareceu explodir quando meia dúzia de yetis saltou de trincheiras semelhantes. Eles eram criaturas poderosas e desgrenhadas, parecendo um cruzamento entre um humano e um urso — e, de fato, a tradição das tribos bárbaras de Vale do Vento Gélido afirmava que eram exatamente isso!

Atrás de Drizzt e Cattibrie, bem no meio do par que flanqueava, Guenhwyvar acertou uma criatura a toda velocidade. Ela o jogou de volta em seu buraco, com o impulso da pantera a levando para dentro logo atrás dele.

O yeti agarrou-se com todas as suas forças, pensando em esmagar a gata, mas as poderosas pernas traseiras de Guenhwyvar atacaram a criatura e a mantiveram afastada.

Enquanto isso, Drizzt saiu a galope, correndo ao lado de um yeti que girava e golpeando-o duas vezes com suas cimitarras enquanto segurava firme em sua montaria com suas pernas fortes.

A criatura ensanguentada caiu, rugindo e uivando em protesto, e Drizzt, já se preocupando com um segundo yeti, não prestou mais atenção nela. Este segundo yeti estava pronto para ele e, pior ainda, estava pronto para seu cavalo. Yetis eram conhecidos por conseguir parar um cavalo em plena carga, quebrando o pescoço do animal no processo.

Drizzt não podia arriscar isso. Ele direcionou sua investida para a esquerda do yeti, então ergueu sua perna esquerda sobre a sela e desceu de sua montaria veloz em uma corrida, com suas tornozeleiras encantadas permitindo que ele colocasse seus pés sob ele em apenas alguns passos rápidos.

Ele passou pelo yeti surpreso em um borrão selvagem e cortante, marcando vários golpes perversos antes de estar longe demais para atacar. Drizzt continuou correndo, sabendo que o yeti, longe de ter sido derrubado, o perseguia. Quando colocou espaço suficiente entre ele e a criatura, ele se virou, preparando-se para outra passagem rápida.

Então Cattibrie, também, entrou em um galope completo, usando as pernas para se manter firme e se inclinou baixa na sela, mirando na criatura mais próxima.

Ela disparou e errou, mas tinha outra flecha em prontidão em um instante e disparou de novo, pegando o yeti no quadril.

O monstro se agitou na direção da flecha e girou em círculo, recebendo outra flecha e depois outra no peito quando se aproximou para encarar a mulher que se aproximava. Ele ainda estava de pé, por teimosia, quando Cattibrie se deparou com ele. Pronta para improvisar, a mulher enganchou Taulmaril em sua sela e, em um movimento rápido, desembainhou Khazid'hea, sua espada fabulosa.

Cattibrie passou pelo yeti, deslizando com força em um arco descendente, com a lâmina afiada de Khazid'hea se enterrando no crânio da criatura

moribunda, terminando a tarefa sombria. Então caiu a criatura, com seu cérebro derramando do crânio na planície marrom.

Cattibrie passou direto pela coisa moribunda, reembainhou sua espada e disparou seu quinto tiro com Taulmaril, este atingindo o ombro da próxima criatura na fila, que deixou cair o braço sem vida ao seu lado. Olhando além do yeti ferido, Cattibrie viu o último dos yetis, que estava mais próximo dos vagões principais. À distância, ela também notou os outros guardas da caravana, mais de dez guerreiros robustos, cavalcando com força para alcançar a batalha.

— Esta luta é nossa — a mulher disse com calma, determinada, e enquanto se aproximava do yeti ferido, ela prendeu Taulmaril no gancho em sua sela e mais uma vez sacou Khazid'hea.

Ainda no buraco apertado, Guenhwyvar descobriu que suas poderosas garras lhe davam a vantagem. O yeti tentou morder, mas a pantera foi mais rápida, com seu pescoço mais flexível. Guenhwyvar inclinou-se sob o queixo do yeti, com suas mandíbulas se fechando no pescoço desgrenhado.

Suas garras mantiveram seus movimentos de rasgar, mantendo as armas consideráveis do yeti sob controle, enquanto as mandíbulas mortais apertavam e sufocavam a criatura.

A pantera saiu do buraco assim que o yeti parou de lutar. Guenhwyvar olhou para a esquerda e para a direita, para Drizzt e Cattibrie. Ela emitiu um rugido e correu para a direita, onde a situação parecia muito mais perigosa.

Drizzt estava atacando o yeti que havia ferido, mas parou, forçando o yeti, que estava pronto para enfrentar a carga, a compensar demais. Ele se inclinou muito para a frente. As cimitarras do drow cortaram rápido e forte, rasgando as mãos do yeti, cortando vários dedos da criatura.

O yeti uivou e puxou seus braços para perto de si. Drizzt, com sua rapidez tão incrível, os perseguiu de volta, batendo no braço do yeti com Fulgor e acertando um golpe mais abaixo, na cintura da criatura, com sua outra lâmina. Então Drizzt saiu habilmente para o lado, fora do alcance, antes que o yeti pudesse se contrapor.

O yeti não era uma coisa estúpida, não no que dizia respeito ao combate, e entendia que iria perder. Sendo assim, virou-se para fugir, com passadas longas e galopantes que poderiam ultrapassar quase qualquer homem ou elfo.

Mas Drizzt usava as tornozeleiras encantadas e andava de um lado para o outro com facilidade. Ele estava atrás da criatura e depois ao lado dela, acertando golpes após golpes, transformando o casaco sujo e desgrenhado em vermelho brilhante com sangue derramado. O ranger sabia a verdade sobre os yetis da tundra, sabia que eles não eram simples caçadores de animais. Eles eram monstros cruéis que matavam por esporte e também por comida.

Então ele continuou a acompanhá-lo, não o deixou fugir, esquivando-se com facilidade das tentativas frágeis que a criatura fazia para atacá-lo, e acertando seus próprios golpes brutais repetidamente. Por fim, o yeti parou e se virou em uma corrida final e desesperada.

Drizzt também correu, com as cimitarras estendidas, uma atingindo o yeti na garganta, a outra na barriga.

O ágil Drizzt saiu do outro lado, bem debaixo do braço do yeti tropeçante. O drow derrapou até parar e golpeou com força suas lâminas contra as costas do yeti, mas a criatura já estava caindo, já derrotada, de cabeça na terra.

Agora, tornou-se uma corrida entre Cattibrie e o único inimigo ileso restante para chegar ao yeti que ela havia ferido no braço.

Cattibrie ganhou a corrida e golpeou com força quando o yeti tentou agarrá-la com seu único braço funcional. Khazid'hea, a Khazid'hea de lâmina refinada, arrancou esse braço de forma limpa na altura do ombro.

O yeti entrou em uma dança enlouquecida, girando e depois caindo no chão, com seu sangue jorrando.

Cattibrie correu para longe dele, não querendo ser pega naquela debatida frenética, e sabendo que a luta ainda não estava ganha. Ela se virou bem a tempo de enfrentar a carga do último yeti, estendendo a espada e se preparando.

A criatura veio direto, com os braços bem abertos e estendidos.

Khazid'hea atravessou seu peito, mas, ainda assim, seus braços fortes agarraram os ombros de Cattibrie e seu impulso a empurrou para trás.

Enquanto voava e caía, Cattibrie percebeu o perigo de um yeti de mais de duzentos quilos caindo sobre ela. Então, de repente, ela ainda estava caindo, mas o yeti se fora, simplesmente se fora, com seu impulso revertido pelo salto de Guenhwyvar.

Cattibrie bateu no chão com força, conseguiu rolar para absorver parte do impacto e depois se levantou.

A luta acabara, porém, com as mandíbulas fortes de Guenhwyvar apertadas com força na garganta do yeti já morto.

Cattibrie ergueu os olhos da gata para encarar o olhar de espanto vazio espalhado pelos rostos dos outros guardas da caravana.

Seis yetis da tundra mortos em questão de minutos.

Cattibrie não conseguiu conter um sorriso, nem Drizzt quando se aproximou para se juntar a ela, enquanto os homens viravam os cavalos, balançando a cabeça em descrença.

De acordo com Cadderly, a reputação de Drizzt como guerreiro os levou para a caravana em primeiro lugar, e agora, os dois perceberam, essa reputação se espalharia entre os comerciantes de Luskan. Iria se espalhar de forma ampla, assim como a aceitação clara desse elfo drow tão incomum.



Logo depois, os amigos estavam de volta em suas montarias e de volta na liderança.

— Três para mim — Cattibrie comentou casualmente.

Os olhos cor de lavanda de Drizzt se estreitaram enquanto ele a analisava. Ele entendia o jogo, tinha jogado muitas vezes com Wulfgar e ainda mais com Bruenor, durante os dias de suas façanhas.

— Dois e meio — Drizzt corrigiu, lembrando-se do papel da pantera em matar o último dos monstros.

Cattibrie fez as contas rapidamente em sua cabeça e então decidiu que não havia mal nenhum em dar o argumento ao drow, embora ela acreditasse que o último yeti estava morto antes que Guenhwyvar sequer chegasse a ele.

— Dois e meio — respondeu ela —, mas apenas dois para você!

Drizzt não conseguiu reprimir uma risada.

— E apenas um e meio para a gata! — Cattibrie acrescentou com um estalar superior de dedos.

Guenhwyvar, galopando ao lado dos cavalos, soltou um grunhido, e Cattibrie e Drizzt caíram na gargalhada, imaginando que a pantera, sempre muito inteligente, havia entendido cada palavra.

A caravana continuou em Vale do Vento Gélido sem mais incidentes, chegando antes do previsto em Bryn Shander, o principal mercado no vale e a maior das dez cidades que nomeavam essa região do vale. Bryn Shander era uma cidade murada, construída sobre colinas baixas e de projeto circular. Estava localizada perto do centro exato do triângulo criado pelos três lagos de Maer Dualdon, Lac Dinneshere e Águas Rubras. Bryn Shander era a única cidade de Dez Burgos que não tinha frota pesqueira, a base da economia de lá, e ainda assim era a mais próspera das cidades, a casa dos artesãos e comerciantes, o centro da política em toda a região.

As boas-vindas de Drizzt não foram amistosas, mesmo depois de ter sido formalmente apresentado aos guardas do portão, e um deles admitir que se lembrava do drow guardião quando era menino. Cattibrie foi bem recebida, porém, muito bem, em especial porque seu pai havia retornado ao vale e todos na cidade estavam ansiosos para que os metais preciosos comesçassem a fluir das minas anãs.

Como seu tempo de trabalho para os mercadores de caravanas havia terminado, Drizzt nem teria entrado em Bryn Shander. Ele pretendia virar direto para o norte para o vale dos anões. Antes que pudessem se acertar com os líderes da caravana dentro dos portões da cidade, porém, os companheiros foram informados de que Cassius, o porta-voz de Bryn Shander, havia solicitado uma audiência com Cattibrie.

Embora estivesse suja da longa viagem e não quisesse nada mais do que cair em uma cama confortável, Cattibrie não podia recusar, mas insistiu que Drizzt a acompanhasse.



— Correu tudo bem — observou a jovem mais tarde naquele dia, quando ela

e Drizzt deixaram a mansão do porta-voz.

Drizzt não discordou. Na verdade, tinha ido melhor do que Drizzt esperava, pois Cassius lembrava-se bem de Drizzt Do'Urden e cumprimentou o drow com um sorriso inesperado. E agora Drizzt estava andando às claras pelas ruas de Bryn Shander, sob muitos olhares curiosos, mas sem hostilidade aberta. Muitos, em particular as crianças, apontavam e sussurravam, e os ouvidos sensíveis de Drizzt captaram palavras como “guardião” e “guerreiro” mais de uma vez, sempre falando com respeito.

Era bom estar em casa, tão bom que Drizzt quase se esqueceu da busca desesperada que o trouxera até ali. Por um curto período, pelo menos, o drow não teve que pensar em Errtu e no fragmento de cristal. Antes de chegarem ao portão, outro dos residentes de Bryn Shander veio correndo até eles, gritando seus nomes.

— Regis! — Cattibrie gritou, virando-se para ver o halfling de um metro de altura. Seu cabelo castanho encaracolado estava balançando, assim como sua barriga ampla enquanto ele bufava até eles.

— Vocês estavam indo embora sem nem mesmo uma visita! — gritou o halfling, enfim alcançando a dupla. Ele foi imediatamente pego em um abraço apertado por uma Cattibrie sem palavras. — Nenhum “olá” para seu velho amigo? — perguntou Regis, voltando ao chão.

— Achávamos que estaria com Bruenor — Drizzt explicou com honestidade, e Regis não se ofendeu, pois a explicação era simples e verdadeiramente crível. Sem dúvidas, se Drizzt e Cattibrie soubessem que o halfling estava em Bryn Shander, eles teriam ido direto vê-lo.

— Divido meu tempo entre as minas e a cidade — explicou Regis. — Alguém tem que servir como embaixador entre os comerciantes e aquele seu pai grosseiro!

Cattibrie lhe deu outro abraço.

— Nós jantamos com Cassius — explicou Drizzt. — Parece que não mudou muita coisa em Dez Burgos.

— Exceto por muitas pessoas. Você conhece o vale. A maioria não fica muito tempo, ou não vive muito.

— Cassius ainda governa em Bryn Shander — observou Drizzt.

— E Jensin Brent ainda fala por Caer-Dineval — Regis relatou alegre. Essa foi uma boa notícia para os companheiros, pois Jensin Brent estava entre os heróis da batalha pelo Vale do Vento Gélido contra Akar Kessel e o fragmento de cristal. Ele estava entre os políticos mais razoáveis que qualquer um deles já conheceu.

— Mas nem tudo são flores — continuou Regis —, porque Kemp permanece em Targos.

— Velho parente de orc durão — Cattibrie respondeu calma.

— Mais durão do que nunca — disse Regis. — Berkthgar também voltou.

Drizzt e Cattibrie assentiram. Ambos ouviram rumores nesse sentido.

— Ele está correndo com Revjak e a Tribo do Alce — explicou o halfling. — Nós ouvimos pouco deles.

Seu tom disse à dupla que havia mais nessa história.

— Bruenor fez uma visita a Revjak — admitiu Regis. — Não foi muito bem.

Drizzt conhecia Revjak, entendia a alma do homem sábio. Ele também conhecia Berkthgar, e não demorou muito para o drow supor a origem dos problemas aparentes.

— Berkthgar nunca perdoou Bruenor de verdade — disse Regis.

— Não vai me dizer que é o martelo de novo — disse uma Cattibrie irritada.

Regis não pôde oferecer explicações, mas Drizzt resolveu naquele momento fazer uma visita ao bárbaro. Berkthgar era um guerreiro nobre e poderoso, mas ele poderia ser teimoso, e o drow suspeitava que seu velho amigo Revjak pudesse estar precisando de algum apoio.

Mas isso era assunto para outro dia. Drizzt e Cattibrie passaram a noite com Regis em sua residência em Bryn Shander, e então os três saíram bem cedo no dia seguinte, estabelecendo um ritmo rápido para o norte para as minas anãs.

Eles chegaram antes do meio-dia e, ao descerem para o vale, uma Cattibrie ansiosa, que havia crescido neste mesmo lugar, assumiu a liderança do grupo. A jovem não precisava de guia neste ambiente familiar. Ela foi direto para a entrada comum do complexo dos anões e entrou sem hesitar, inclinando-se para passar sob a área baixa com tanta facilidade que parecia que ela nunca tinha saído do lugar.

Ela realmente correu pelos corredores mal iluminados, fazendo paradas breves com todos os anões que encontrava — pessoas barbudas cujos rostos inevitavelmente se iluminavam quando reconheciam que Cattibrie e Drizzt haviam retornado. As conversas eram educadas, mas muito curtas, um desejo de que estejam bem dos anões, uma pergunta de Cattibrie ou Drizzt sobre onde eles poderiam encontrar Bruenor.

Por fim chegaram à sala onde Bruenor supostamente estava trabalhando. Eles ouviram o martelo batendo lá dentro. O anão estava forjando, um evento raro na última década, desde a criação de Presa de Égide.

Cattibrie abriu a porta. Bruenor estava de costas para ela, mas ela sabia que era ele pelo conjunto robusto de seus ombros, o cabelo ruivo selvagem e o capacete com um chifre quebrado. Com o som de seu martelo e o fogo rugindo ao lado dele, ele não os ouviu entrar.

Os três caminharam até o anão distraído e Cattibrie lhe deu um tapinha no ombro. Ele se virou pela metade, mal olhando para ela.

— Vá embora! — resmungou o anão. — Não dá pra ver que estou consertando...

As palavras de Bruenor desapareceram em uma engolida em seco profunda. Ele continuou a olhar para frente por um longo momento, como se tivesse medo de olhar, com medo de que o rápido vislumbre o tivesse enganado.

Então o anão de barba ruiva se virou e quase desmaiou ao ver sua filha de

volta junto com seu melhor amigo, de volta ao lar, até ele depois de seis longos anos. Ele deixou cair o martelo bem em cima do próprio pé, mas não pareceu notar quando se arrastou por um degrau e envolveu Cattibrie e Drizzt em um abraço tão apertado que eles acharam que o poderoso anão certamente quebraria suas colunas.

Aos poucos, Bruenor deixou Drizzt escapar daquele abraço, e ele envolveu Cattibrie ainda mais apertado, murmurando, “minha garota”, repetidas vezes.

Drizzt aproveitou a oportunidade para trazer Guenhwyvar de seu lar astral e, assim que o anão enfim libertou Cattibrie, a pantera o enterrou, derrubando-o e ficando triunfante acima dele.

— Tire a maldita gata de cima de mim! — rugiu Bruenor, e em resposta Guenhwyvar casualmente o lambeu em cheio no rosto.

— Ah, sua gata estúpida — queixou-se o anão, mas não havia raiva na voz de Bruenor. Como ele poderia estar com raiva de seus dois, ou melhor, três amigos que voltaram?

E como poderia essa raiva, se é que havia alguma, resistir às gargalhadas de Drizzt, Cattibrie e Regis? Um Bruenor derrotado olhou para a gata e parecia a ele que Guenhwyvar estava sorrindo.

Os cinco companheiros passaram o resto daquele dia, noite adentro, trocando histórias. Bruenor e Regis tinham pouco a dizer, além de recontar depressa sua decisão de deixar o Salão de Mitral nas mãos de Gandalug e retornar a Vale do Vento Gélido.

Bruenor não podia explicar completamente essa escolha — sua escolha, porque Regis apenas o seguira —, mas Drizzt podia. Quando a tristeza de Bruenor pela perda de Wulfgar e sua alegria pela vitória sobre os drow enfim se dissiparam, Bruenor ficou inquieto, assim como Cattibrie e Drizzt. O anão de barba vermelha era velho, tinha mais de duzentos anos, mas não era velho demais para os padrões do povo anão. Ele ainda não estava pronto para sossegar e viver feliz para sempre.

Com Gandalug de volta ao Salão de Mitral, Bruenor, pela primeira vez, poderia esquecer as responsabilidades e pensar em seus próprios sentimentos.

De sua parte, Drizzt e Cattibrie tinham muito mais sobre o que falar, contando histórias de sua perseguição aos piratas ao longo da Costa da Espada com o capitão Deudermont. Bruenor também tinha navegado com o capitão, embora Regis não o conhecesse.

E os dois tinham tantas histórias para contar! Uma batalha após a outra — caçadas emocionantes, música tocando e Cattibrie sempre se esforçando para decifrar as insígnias do inimigo de seu posto no alto. Quando chegaram aos acontecimentos da última semana, porém, Drizzt encerrou os relatos de repente.

— E assim foi — disse o drow. — Mas mesmo esses momentos podem se tornar um prazer vazio. Nós dois sabíamos que era hora de voltar para casa, para encontrar vocês dois.

— Como você sabia onde nos encontrar? — perguntou.

Drizzt gaguejou para dizer sua resposta por apenas um momento.

— Ora, foi assim que soubemos que era hora de voltar para casa — mentiu ele. — Ouvimos em Luskan que alguns anões haviam atravessado a cidade, retornando a Vale do Vento Gélido. Os rumores diziam que Bruenor Martelo de Batalha estava entre eles.

Bruenor assentiu, embora soubesse que seu amigo não estava dizendo a verdade, ou pelo menos, não toda. O grupo de Bruenor havia evitado Luskan de propósito, e embora as pessoas de lá com certeza soubessem da marcha, os anões não “passaram pela cidade”, como Drizzt acabara de dizer. O anão de barba ruiva, porém, não disse nada, pois tinha fé de que Drizzt lhe contaria toda a verdade no devido tempo.

Ele suspeitava que seus amigos tinham algum segredo monumental, e o anão imaginou que sabia o que era. Que irônico, pensou Bruenor em particular, que um anão tivesse um elfo drow como genro!

O grupo ficou quieto por um tempo, com as histórias de Drizzt e Cattibrie tendo sido contadas por completo, pelo menos, por completo como aparentemente seriam contadas nesta sessão. Regis saiu para o corredor e voltou em um momento com a notícia de que o sol estava alto no céu a leste.

— Boa comida e camas quentes! — Bruenor proclamou, e assim eles foram, com Drizzt dispensando Guenhwyvar e prometendo chamar a gata de volta assim que ela estivesse descansada.

Após o curto sono, eles estavam juntos outra vez — exceto Regis, que considerava qualquer sono de menos de dez horas curto demais —, conversando e sorrindo. Drizzt e Cattibrie não revelaram nada de novo sobre as últimas semanas de sua aventura, e Bruenor não insistiu nisso, mantendo a fé em seu querido amigo e sua filha.

Por aquele momento curto, pelo menos, todo o mundo parecia brilhante e despreocupado.

CAPÍTULO 21



A qualquer momento

DRIZZT RECLINOUS-SE À SOMBRA NO LADO LISO E inclinado de uma pedra, cruzando as mãos atrás da cabeça e fechando os olhos, aproveitando o dia excepcionalmente quente — pois raras vezes ficava tão quente em Vale do Vento Gélido, mesmo no final do verão.

Embora estivesse longe da entrada das minas anãs, Drizzt não temia seu lapso de prontidão, pois Guenhwyvar reclinava-se nas proximidades, sempre alerta. O drow estava quase dormindo quando a pantera emitiu um grunhido baixo, com suas orelhas se achatando.

Drizzt sentou-se, mas então Guenhwyvar se acalmou, até rolou preguiçosamente, e ele sabia que quem se aproximava não era ameaça. Um momento depois, Cattibrie caminhou em torno de uma curva na trilha para se juntar a seus amigos. Drizzt ficou satisfeito em vê-la — Drizzt sempre ficava satisfeito em vê-la —, mas então ele notou o olhar perturbado em suas belas feições. Ela caminhou até o topo e sentou-se na pedra ao lado do elfo.

— Acho que temos que contar a eles — disse ela no mesmo instante, terminando qualquer suspense.

Drizzt entendeu exatamente do que ela estava falando. Quando eles contaram suas aventuras a Bruenor, foi Drizzt, e apenas Drizzt, quem fabricou as últimas histórias, com o silêncio de Cattibrie ficando bastante claro. Ela estava desconfortável em mentir para o pai. Assim como Drizzt, mas o drow não tinha certeza do que poderia dizer a Bruenor para explicar os eventos que os trouxeram ao vale. Ele não queria injetar nenhuma tensão desnecessária e, até onde sabia, poderia levar anos, até décadas, até que Errtu encontrasse seu caminho até eles.

— Eventualmente — Drizzt respondeu a Cattibrie.

— Por que você quer esperar? — perguntou a mulher.

Drizzt fez uma pausa. Era uma boa pergunta.

— Precisamos de mais informações — explicou ele por fim. — Não sabemos

se Errtu pretende chegar ao vale e não temos ideia de quando isso poderia ser. Demônios medem o tempo de forma diferente de nós. Um ano não é tanto tempo para alguém como Errtu, nem um século. Não vejo necessidade de alarmar Bruenor e Regis neste momento.

Cattibrie pensou nisso por um longo tempo.

— Como você pretende obter mais informações? — perguntou ela.

— Metriz Rasgagarra — respondeu Drizzt.

— Você mal a conhece.

— Mas eu vou conhecê-la. Eu sei o suficiente sobre ela, sobre suas façanhas no Vale do Guardião e em Menzoberranzan contra os elfos drow invasores, para confiar em seu poder e em seus sentidos.

Cattibrie assentiu, de tudo o que tinha ouvido falar sobre Metriz Rasgagarra, a clériga era uma excelente escolha. Algo mais incomodava Cattibrie, porém, algo que o drow havia insinuado. Ela suspirou fundo, e isso disse a Drizzt o que estava em sua mente.

— Não temos como saber quanto tempo vai demorar — o drow ranger admitiu.

— Então vamos nos tornar guardiões por um ano? — perguntou Cattibrie, um tanto brusca. — Ou cem anos?

Ela viu o olhar dolorido do drow e se arrependeu das palavras assim que as pronunciou. Com certeza seria difícil para Cattibrie, esperando enquanto os meses passavam por um demônio que poderia nem aparecer. Mas quão pior deveria ser para Drizzt! Pois Drizzt não estava apenas esperando por Errtu, mas por seu pai, seu pai torturado, e cada dia que passava significava outro dia em que Zaknafein estava nas garras malignas de Errtu.

A mulher baixou a cabeça.

— Desculpe — disse ela. — Eu deveria ter pensado em seu pai.

Drizzt colocou a mão no ombro dela.

— Não tem problema — respondeu ele. — Eu penso nele o tempo todo.

Cattibrie ergueu seus olhos azuis para olhar fundo para as esferas cor de lavanda do drow.

— Vamos trazer ele de volta — ela prometeu, séria —, e Errtu vai pagar por toda a dor que causou a seu pai.

— Eu sei — disse Drizzt com um aceno de cabeça. — Mas não há necessidade de soar o alarme ainda. Bruenor e Regis têm o suficiente para se preocupar com a aproximação rápida do inverno.

Cattibrie concordou e recostou-se na pedra quente. Eles esperariam o tempo que fosse necessário, e então Errtu que se cuidasse!

E assim os amigos caíram na rotina da vida cotidiana em Vale do Vento Gélido, trabalhando com os anões nas próximas semanas. Drizzt garantiu uma caverna para servir como um acampamento externo para suas muitas incursões na tundra aberta, e Cattibrie passou um bom tempo lá também, ao lado de seu amigo, confortando-o em silêncio.

Eles falaram pouco de Errtu e do fragmento de cristal, Drizzt ainda não havia falado com Metriz, mas o drow pensava no demônio e, mais particularmente, no prisioneiro do demônio, quase o tempo todo.

Cozinhando em banho-maria.



— Você deve vir mais rápido quando eu chamar por você! — rosnou o mago, andando ansioso pela sala. Ele mal parecia imponente para o glabrezu de três metros. O demônio tinha quatro braços, dois terminando com mãos poderosas e dois com pinças que poderiam quebrar um homem ao meio.

— Meus companheiros, eles não toleram atrasos — continuou o mago. O glabrezu, Bizmatec, subiu os lábios caninos em um sorriso malicioso. Este mago, Dosemen de Sundabar, estava todo em desordem, lutando para ganhar uma competição tola contra os outros membros da sua guilda. Talvez ele tenha errado na preparação do círculo...

— Estou pedindo muito? — lamentou Dosemen. — Claro que não! Apenas algumas respostas a perguntas menores, e eu dei muito em troca.

— Não estou reclamando — respondeu Bizmatec. Enquanto o demônio falava, ele examinou o círculo de poder, a única coisa que segurava a ira do glabrezu. Se Dosemen não tivesse preparado o círculo de forma adequada, Bizmatec pretendia devorá-lo.

— Mas você também não me dá as respostas! — uivou Dosemen. — Agora, vou pedir mais uma vez, e você terá três horas, apenas três horas, para retornar com minhas respostas.

Bizmatec ouviu as palavras distintamente e considerou suas implicações sob uma luz nova e respeitosa, pois, àquela altura, o demônio já sabia que o círculo estava completo e perfeito. Não haveria escapatória.

Dosemen começou a falar suas sete perguntas, sete perguntas sem importância e obscuras, sem valor, exceto que encontrar suas respostas era a disputa que a guilda dos magos havia começado. A voz de Dosemen mostrava sua urgência. Ele sabia que pelo menos três de seus companheiros já haviam obtido várias das respostas.

Bizmatec não estava ouvindo, porém: ele estava tentando se lembrar de algo que tinha ouvido no Abismo, uma proposta apresentada por um tanar'ri muito maior do que ele. O glabrezu olhou para o círculo perfeito outra vez e fez uma careta duvidosa, e ainda assim, Errtu disse que o poder do invocador ou a perfeição do círculo mágico não era um problema.

— Espere! — rugiu Bizmatec, e Dosemen, apesar de sua confiança e raiva, recuou e ficou em silêncio.

— As respostas que você precisa levarão muitas horas para descobrir — explicou o demônio.

— Eu não tenho muitas horas! — retrucou Dosemen, recuperando um

pouco de compostura com sua ira crescente.

— Então eu tenho uma resposta para você — respondeu o glabrezu com um sorriso malicioso e perverso.

— Você acabou de dizer...

— Não tenho respostas para suas perguntas — explicou Bizmatec depressa.
— Mas eu sei de alguém que tem, um balor.

Dosemen empalideceu com a menção da grande criatura. Ele não era um mago menor, praticava a invocação e confiava em seu círculo mágico. Mas um balor! Nunca Dosemen havia tentado trazer uma criatura dessas. Balores, pelo que se sabia, não deveria haver muito mais de vinte deles, eram o nível mais alto dos tanar'ri, o maior dos terrores do Abismo.

— Você tem medo do balor? — provocou Bizmatec.

Dosemen se endireitou, lembrando-se de que deveria mostrar confiança frente a um demônio. Fraqueza de atitude criava fraqueza de ligação, esse era o credo do feiticeiro.

— Não temo nada! — declarou o mago.

— Então pegue suas respostas com o balor! — rugiu Bizmatec. — Errtu é o nome.

Dosemen recuou mais um passo com o poder absoluto do rugido do glabrezu. Então o mago se acalmou consideravelmente e ficou olhando. O glabrezu acabara de lhe dar o nome de um balor, com franqueza e sem preço. O nome de um tanar'ri estava entre suas mercadorias mais preciosas, pois com esse nome, um mago como Dosemen poderia fortalecer seu chamado.

— O quanto você deseja derrotar seus rivais? — provocou Bizmatec, rindo a cada palavra. — Com certeza Errtu saberá responder a suas perguntas.

Dosemen pensou nisso por um momento, depois se virou de repente para Bizmatec. Ele ainda estava desconfiado sobre as perspectivas de trazer um balor, mas a tentação de sua primeira vitória em uma das competições bianuais da guilda era grande demais para ignorar.

— Vá embora — ordenou. — Eu não vou desperdiçar mais energia com seu tipo.

Os glabrezu gostavam de ouvir essa promessa. Ele sabia que Dosemen estava falando apenas de desperdiçar sua energia com Bizmatec por enquanto. O mago havia se tornado um incômodo para o glabrezu. Mas se os sussurros filtrados em torno das camadas esfumaçadas do Abismo sobre o poderoso Errtu fossem verdadeiros, então Dosemen logo ficaria surpreso e aterrorizado com a verdade irônica de suas próprias palavras.



De volta ao Abismo, com o portal interplanar se fechando depressa atrás dele, Bizmatec correu para uma área de cogumelos gigantescos, o covil do poderoso Errtu. O balor inicialmente se moveu para destruir o demônio, acreditando que o

glabrezu era um invasor, mas quando Bizmatec deu sua notícia, Errtu caiu de volta em seu trono de cogumelo, sorrindo de chifre a chifre.

— Você deu o meu nome ao tolo? — perguntou Errtu.

Bizmatec hesitou, mas não parecia haver raiva na voz de Errtu, apenas ansiedade.

— Pelas instruções que ouvi... — o glabrezu começou a falar, hesitante, mas as gargalhadas de Errtu o detiveram.

— Isso é bom — disse o balor. Bizmatec relaxou bastante.

— Mas Dosemen não é um mago menor — alertou Bizmatec. — Seu círculo é perfeito.

Errtu riu mais uma vez como se isso não importasse. Bizmatec estava prestes a reiterar esse ponto, imaginando que o balor simplesmente acreditava que encontraria uma falha onde o glabrezu não havia encontrado, mas Errtu se moveu primeiro, segurando um pequeno cofre preto.

— Nenhum círculo é perfeito — observou o balor de forma enigmática e com toda confiança. — Agora, venha rápido. Tenho outra tarefa para você, um serviço de guarda do meu prisioneiro mais valioso. — Errtu deslizou de seu trono e partiu, mas parou, vendo que o glabrezu estava hesitando.

— As recompensas serão grandes, meu general — prometeu Errtu. — Muitos dias correndo livre no Plano Material... muitas almas para devorar.

Nenhum tanar'i poderia resistir a isso.

O chamado de Dosemen veio um pouco depois, embora fosse fraco, uma vez que o mago já havia gasto grande parte de sua energia mágica na convocação de Bizmatec, Errtu segurou seu precioso cofre e foi rápido em responder. Ele seguiu o portão interplanar para o quarto de Dosemen em Sundabar e se viu, como Bizmatec havia avisado, parado no meio de um círculo de poder perfeito.

— Feche logo o portal! — o balor gritou, com sua voz estrondosa e gutural reverberando nas paredes de pedra da sala. — O baatezu pode me seguir! Ah, seu tolo! Você me separou dos meus asseclas, e agora as bestas da desgraça me seguirão pelo portal! O que você fará, mortal tolo, quando os demônios das profundezas entrarem em seu domínio?

Como qualquer mago sábio faria, Dosemen já estava trabalhando em frenesi no fechamento do portal. Demônios das profundezas! Mais de um? Nenhum círculo, nenhum mago, poderia segurar um balor e mais de um demônio das profundezas. Dosemen entooou e trabalhou seus braços em círculos concêntricos, jogando vários componentes materiais no ar.

Errtu continuou a fingir raiva e terror, observando o mago e depois olhando para trás como se estivesse vendo o próprio portal pelo qual havia passado. Errtu precisava daquele portal fechado, pois qualquer magia logo seria dissipada, e se o portal ainda estivesse aberto naquele momento, o balor provavelmente seria enviado de volta ao Abismo.

Por fim, foi feito, e Dosemen ficou calmo — tão calmo quanto um mago poderia enquanto olhava para o rosto meio símio, meio canino de um balor!

— Eu o convoquei para uma simples... — Dosemen começou a falar.

— Silêncio! — rugiu o poderoso Errtu. — Você me convocou porque foi instruído a me convocar!

Dosemen olhou para a criatura com curiosidade, depois olhou para seu círculo, seu círculo perfeito. Ele tinha que manter a fé, tinha que considerar as palavras do balor como um blefe.

— Silêncio! — Dosemen gritou de volta, como seu círculo era de fato perfeito, e porque ele havia convocado o tanar'ri da forma correta, usando seu verdadeiro nome, Errtu teve que obedecer.

Então o balor ficou em silêncio enquanto pegava o cofre preto, segurando-o para que Dosemen o visse.

— O que é isso? — o mago exigiu saber.

— Sua condenação — respondeu Errtu, e ele não estava mentindo. Com um sorriso perverso, o balor abriu o cofre, revelando uma safira preta brilhante do tamanho do punho de um homem grande, um remanescente do Tempo das Dificuldades. Contida dentro dessa safira estava uma energia de antimagia, pois era um pedaço de zona mágica morta, um dos remanescentes mais importantes dos dias em que os avatares dos deuses caminhavam pelos Reinos. Quando o cofre que a continha foi aberto, a ligação mental de Dosemen sobre Errtu desapareceu, e o círculo do mago, embora seus traços permanecessem perfeitos, deixou de ser uma prisão para o demônio convocado, não era mais uma dissuasão, nem nenhum dos feitiços de proteção que o mago havia colocado em sua pessoa.

Errtu também não tinha magia que pudesse usar graças àquela pedra de magia morta, mas o poderoso tanar'ri, composto de quase quinhentos quilos de músculo e catástrofe, quase não precisava de nenhuma.



Os colegas magos de Dosemen entraram em seus aposentos particulares mais tarde naquela noite, temerosos por seu irmão de guilda. Encontraram um sapato, apenas um, e uma mancha de sangue seco.

Errtu, tendo recolocado a safira no cofre, que poderia proteger até mesmo contra tal antimagia perversa, estava muito, muito longe então, voando rápido para o norte e o oeste — para Vale do Vento Gélido, onde Crenshinibon, um artefato que o balor cobiçava há séculos, aguardava.

CAPÍTULO 22



Como nos velhos tempos



GUARDIÃO CORREU COM O VENTO NAS ORELHAS, ouvindo aquele zumbido constante. O vento havia se deslocado mais do norte agora, das geleiras e dos grandes icebergs do Mar de Gelo em Movimento, à medida que a estação se afastava do verão, através do curto outono até o longo e escuro inverno.

Drizzt conhecia essa mudança na tundra melhor do que qualquer um. Ele havia vivido em Vale do Vento Gélido por apenas uma década, mas, naquele meio tempo, havia passado a conhecer bem a terra e seus caminhos. Ele poderia dizer pela textura do solo exatamente que época do ano era com margem de erro de uma semana. Agora o chão estava endurecendo mais uma vez, embora ainda deslizesse um pouco sob seus pés em movimento, uma sutil sugestão de lama abaixo da superfície seca, o último remanescente do curto verão. O guardião manteve a capa apertada no pescoço, evitando a brisa gelada. Embora estivesse embrulhado, e não pudesse ouvir muito além do gemido incessante do vento, o drow estava alerta, sempre alerta. Criaturas que se aventuravam na planície aberta de Vale do Vento Gélido que não tomassem cuidado não sobreviviam por muito tempo. Drizzt notou rastros de yetis da tundra em vários lugares. Ele também encontrou um grupo de pegadas próximas, movendo-se lado a lado, como um bando de goblins viajaria. Ele podia ler essas marcas, de onde elas tinham vindo e para onde estavam indo, e ele não tinha saído do Sepulcro de Kelvin para qualquer luta. Ele fez um lembrete mental sobre elas naquele momento apenas para evitar as criaturas que as haviam feito.

Logo Drizzt encontrou os rastros que desejava, dois conjuntos de pegadas de botas macias, do tamanho de um homem, viajando devagar, como um caçador em perseguição. Ele observou que a parte mais profunda da pegada, de longe, era na área da ponta do pé. Os bárbaros andavam da ponta do pé para o calcanhar,

não o passo de calcanhar para a ponta do pé usado pela maioria dos povos dos Reinos. Não poderia haver dúvida agora para o guardião. Ele havia se aventurado perto do acampamento bárbaro na noite anterior, na intenção de entrar e falar com Revjak e Berkthgar. Ouvindo escondido na escuridão, no entanto, o drow descobriu que Berkthgar pretendia sair em uma caçada no dia seguinte, sozinho com o filho de Revjak.

Essa notícia perturbou Drizzt no primeiro momento — Berkthgar queria indiretamente dar um golpe em Revjak e matar o menino?

Drizzt logo descartou essa ideia boba. Ele conhecia Berkthgar. Apesar de todas as suas diferenças, o homem era honrado e não era um assassino. Mais provavelmente, Drizzt raciocinou, Berkthgar estava tentando conquistar a confiança do filho de Revjak, fortalecendo sua base de poder dentro da tribo.

Drizzt ficou fora do acampamento a noite toda, na escuridão, sem ser detectado. Ele se afastou com segurança antes do amanhecer e depois circulou para o norte.

Agora ele havia encontrado os rastros, dois homens, lado a lado. Eles estavam uma hora à frente dele, mas se movendo como caçadores, e então Drizzt estava confiante de que os encontraria em apenas alguns minutos.

O guardião diminuiu o ritmo um momento depois, quando descobriu que as trilhas se dividiam, com as pegadas menores indo para o oeste, e as maiores seguindo direto para o norte. Drizzt seguiu as maiores, acreditando que fossem de Berkthgar e, alguns minutos depois, ele viu o bárbaro gigante, ajoelhado na tundra, protegendo seus olhos e olhando com força para o norte e oeste.

Drizzt desacelerou e se moveu com cautela. Ele descobriu que estava nervoso ao ver o homem imponente. Drizzt e Berkthgar discutiram muitas vezes no passado, em geral quando Drizzt estava servindo Bruenor como emissário para Pedra do Veredito, onde Berkthgar governava. Desta vez era diferente, Drizzt percebeu. Berkthgar estava de volta para casa agora, não precisava de nada de Bruenor, e isso poderia tornar o homem mais perigoso.

Drizzt tinha que descobrir. Foi por isso que ele saiu do Sepulcro de Kelvin em primeiro lugar. Ele se moveu em silêncio, passo a passo, até que estava a poucos metros do bárbaro ainda ajoelhado, aparentemente alheio.

— Saudações, Berkthgar — disse o guardião. Sua voz repentina não pareceu assustar o bárbaro, Drizzt acreditava que Berkthgar, tão acostumado à tundra, havia sentido sua aproximação.

Berkthgar se levantou devagar e se virou para encarar o drow.

Drizzt olhou para o oeste, para uma partícula na tundra distante.

— Seu parceiro de caça? — perguntou.

— O filho de Revjak, Kierstaad é seu nome — respondeu Berkthgar. — Um bom garoto.

— E quanto a Revjak? — perguntou Drizzt.

Berkthgar parou por um momento, com a expressão firme.

— Foi sussurrado que você havia retornado ao vale — disse ele.

— Isso é uma coisa boa aos olhos de Berkthgar?

— Não — veio a resposta simples. — A tundra é grande, drow. Ampla o suficiente para que não tenhamos que nos reencontrar.

Berkthgar começou a se virar, como se isso fosse tudo o que tivesse que ser dito, mas Drizzt ainda não estava pronto para deixar as coisas para lá.

— Por que você desejaria isso? — Drizzt perguntou com um tom inocente, tentando forçar Berkthgar a mostrar sua mão nesse jogo de palavras. Drizzt queria saber o quão longe os bárbaros estavam se afastando dos anões e do povo de Dez Burgos. Tornar-se-iam parceiros invisíveis participando da tundra ou, como outrora haviam sido, inimigos jurados?

— Revjak me chama de amigo — continuou Drizzt. — Quando deixei o vale há alguns anos, nomeei Revjak entre aqueles que eu realmente sentiria falta.

— Revjak é um velho — disse Berkthgar de forma inexpressiva.

— Revjak fala pela tribo.

— Não! — a resposta de Berkthgar veio rápida e cortante. Então ele logo se acalmou e seu sorriso disse a Drizzt que a negação era verdadeira. — Revjak não fala mais pela tribo — continuou Berkthgar.

— Berkthgar, então? — perguntou Drizzt.

O enorme bárbaro assentiu, sorrindo ainda.

— Eu voltei para liderar meu povo — disse ele. — Longe dos erros de Wulfgar e Revjak, de volta aos caminhos que seguíamos no passado, quando éramos livres, quando não respondíamos a ninguém além de nós mesmos e do nosso deus.

Drizzt pensou nisso por um momento. O jovem orgulhoso estava realmente se iludindo, o drow percebeu, pois aqueles velhos tempos de que Berkthgar falava de modo tão reverente não eram tão despreocupados e maravilhosos quanto o homem enorme parecia acreditar. Esses anos foram marcados pela guerra, em geral entre tribos competindo por alimentos que muitas vezes eram escassos. Os bárbaros morriam de fome e congelavam até a morte, e muitas vezes acabavam como refeições para yetis da tundra, ou para os grandes ursos brancos que também seguiam o rebanho de renas ao longo da costa do Mar de Gelo em Movimento.

Esse era o perigo da nostalgia, Drizzt percebeu. Muitas vezes nos lembramos do bem do passado, esquecendo os problemas.

— Então Berkthgar fala pelas tribos — concordou Drizzt. — Ele os levará ao desespero? À guerra?

— A guerra nem sempre é desespero — disse o bárbaro friamente. — E você se esquece tão cedo que seguir o curso de Wulfgar nos levou à guerra com o seu próprio povo?

Drizzt não tinha respostas a essa declaração. Não tinha acontecido exatamente assim, é claro. A guerra drow fora muito mais um acidente do acaso do que qualquer coisa que Wulfgar tivesse feito. Mas ainda assim, as palavras eram verdadeiras o suficiente, pelo menos da perspectiva de Berkthgar.

— E antes disso, o curso de Wulfgar levou as tribos à guerra para ajudar a recuperar o trono para seu amigo ingrato — pressionou Berkthgar.

Drizzt encarou Berkthgar de forma intensa. Mais uma vez, as palavras do homem eram verdadeiras, se distorcidas, e o drow percebeu que não havia resposta prática que ele pudesse oferecer para influenciar Berkthgar.

Ambos notaram então que a partícula na tundra era maior agora à medida que Kierstaad se aproximava.

— Reencontramos o ar limpo da tundra — proclamou Berkthgar antes da chegada do rapaz. — Voltamos aos velhos caminhos, os melhores caminhos, e esses não permitem amizade com elfos drow.

— Berkthgar se esquece de muito — respondeu Drizzt.

— Berkthgar se lembra de muito — respondeu o bárbaro gigante, logo antes de se afastar.

— Você faria bem em considerar o bem que Wulfgar fez pelo seu povo — Drizzt gritou para ele. — Talvez Pedra do Veredito não fosse o lugar para a tribo, mas Vale do Vento Gélido é uma terra implacável, uma terra onde os aliados são os ativos mais valiosos para qualquer homem.

Berkthgar não desacelerou. Ele foi até Kierstaad e passou direto pelo jovem. Kierstaad se virou e o observou por um curto período de tempo, o jovem logo decifrando o que acabara de acontecer. Então Kierstaad se virou para Drizzt e reconhecendo o drow, correu para ficar diante dele.

— Saudações, Kierstaad — disse Drizzt. — Os anos lhe fizeram bem.

Kierstaad se empertigou um pouco com essa observação, emocionado por Drizzt Do'Urden dizer um elogio a ele. Kierstaad era apenas um rapaz de doze anos quando Drizzt deixou o Salão de Mitral, então ele não conhecia o drow muito bem. Ele sabia sobre Drizzt, porém, o guerreiro lendário. Uma vez Drizzt e Cattibrie chegaram a Hengorot, o salão de hidromel em Pedra do Veredito, e Drizzt saltou sobre a mesa, fazendo um discurso que exigia uma aliança fortalecida entre os anões e os bárbaros. Pelos caminhos antigos de que Berkthgar tantas vezes falava, nenhum elfo drow deveria ter sido permitido em Hengorot, e com certeza nenhum teria recebido qualquer respeito. Mas o salão de hidromel mostrou respeito por Drizzt Do'Urden naquele dia, um testemunho da habilidade de batalha do drow.

Kierstaad também não conseguia esquecer as histórias que seu pai lhe contara sobre Drizzt. Em uma batalha particularmente cruel com o povo de Dez Burgos, os guerreiros bárbaros que invadiram Dez Burgos foram espancados, em grande parte por causa de Drizzt Do'Urden. Depois dessa luta, as fileiras dos bárbaros foram muito diminuídas. Com o inverno chegando, parecia que muitas dificuldades recairiam sobre aqueles que haviam sobrevivido à guerra, em particular os muito jovens e os muito velhos, pelo simples motivo de que não havia caçadores suficientes para sustentar todos.

Mas as carcaças frescas de renas foram encontradas ao longo da trilha quando os bárbaros nômades viajaram para o oeste com o rebanho, mortas de forma

limpa e deixadas para a tribo. Trabalho de Drizzt Do'Urden, Revjak e muitos dos anciãos concordaram, o drow que havia defendido Dez Burgos contra os bárbaros. Revjak nunca tinha esquecido o significado desse ato de bondade, nem muitos dos bárbaros mais velhos.

— Saudações a você — respondeu Kierstaad. — É bom que você tenha voltado.

— Nem todos concordam com isso — observou Drizzt.

Kierstaad bufou e deu de ombros sem se comprometer.

— Tenho certeza de que Bruenor está feliz em rever pessoas como Drizzt Do'Urden — disse ele.

— E Cattibrie — acrescentou Drizzt. — Pois ela voltou comigo.

Mais uma vez, o jovem assentiu e Drizzt pôde dizer que queria dizer algo mais profundo do que a conversa educada. Ele continuou olhando por cima do ombro, no entanto, para a forma que se afastava de Berkthgar, seu líder. Suas lealdades obviamente estavam divididas.

Por fim, Kierstaad suspirou e se virou para encarar o drow, com sua batalha interna decidida.

— Muitos se lembram da verdade de Drizzt Do'Urden — disse ele.

— E de Bruenor Martelo de Batalha?

Kierstaad assentiu.

— Berkthgar lidera a tribo, por direito de feito, mas nem todos concordam com todas as suas palavras.

— Então vamos esperar que Berkthgar logo se lembre dessa verdade — respondeu Drizzt.

Kierstaad olhou para trás mais uma vez, para ver que Berkthgar havia parado e se virado para olhá-lo. O jovem bárbaro entendeu então o que se esperava dele, e ele deu um rápido aceno de cabeça para Drizzt, sem sequer oferecer uma palavra de despedida, e correu para se juntar ao homem gigante.

Drizzt passou muito tempo considerando as implicações dessa visão, o jovem correndo cegamente para a vontade de Berkthgar, embora não compartilhasse muitos dos pontos de vista de seu líder. Então Drizzt considerou seu próprio curso. Ele pretendia voltar ao acampamento para ter uma palavra com Revjak, mas isso parecia uma proposição inútil, até perigosa agora.

Agora que Berkthgar falava pela tribo.



Enquanto Drizzt corria para o norte do Sepulcro de Kelvin, outra viajante estava atravessando a tundra ao sul da montanha.

Metritz Rasgagarra divagava, com suas costas dobradas pelo peso de sua enorme mochila e seus olhos focados naquele objetivo singular: os altos picos da Espinha do Mundo.

Crenshinibon, pendurado em um laço no cinto da anã, estava em silêncio e satisfeito. O artefato havia invadido os sonhos de Metriz todas as noites. Suas comunicações com a anã tinham sido mais sutis do que o habitual para o artefato dominador, pois Crenshinibon tinha um respeito saudável por ela, tanto por ser anã quanto por ser clériga de um deus bondoso. Aos poucos, ao longo das semanas, Crenshinibon desgastou a resistência de Metriz, convenceu lentamente a anã de que essa não era uma jornada perigosa a ponto de ser tola, mas sim um desafio a ser enfrentado e conquistado.

E assim Metriz tinha saído no dia anterior, caminhando com determinação para o sul, com a arma na mão e pronta para encontrar qualquer monstro, pronta para escalar qualquer montanha.

Ela ainda não estava perto das montanhas, a meio caminho de Águas Rubras, o lago mais ao sul dos três. Crenshinibon planejava permanecer em silêncio. O artefato era uma obra das eras e alguns dias não significavam nada para ele. Quando chegassem às montanhas, aos ermos, o artefato encontraria um portador mais adequado.

Mas então, inesperadamente, o fragmento de cristal sentiu uma presença, poderosa e familiar.

Um tanar'ri.

Metriz parou sua corrida um momento depois, com o rosto torcido de curiosidade enquanto analisava o item em seu cinto. Ela sentiu as vibrações dele, como se fosse uma coisa viva. Enquanto estudava o item, ela reconheceu essas vibrações como um chamado.

— O que é, então? — perguntou a anã, tirando o fragmento de cristal do laço. — O que você está aprontando?

Metriz ainda estava de olho no fragmento quando uma bola de escuridão saiu da névoa azul do horizonte distante, ouvindo o chamado agora e acelerando rapidamente as asas coriáceas. Por fim, a anã deu de ombros. Sem entender nada, ela recolocou o fragmento no laço e olhou para cima.

Tarde demais.

Errtu chegou forte e rápido, sobrepujando a anã antes que ela pudesse levantar sua arma. Em meros segundos, o demônio segurou Crenshinibon em suas garras, uma união que ambos desejavam.

Metriz, no chão e atordoada, com sua arma longe de suas mãos, apoiou-se nos cotovelos e olhou para o tanar'ri. Ela começou a chamar seu deus, mas Errtu não aceitaria isso. Ele a chutou com força, lançando-a a uma dezena de metros de distância e se aproximou para causar a morte torturante.

Crenshinibon o deteve. O artefato não desprezava a força bruta, nem tinha qualquer simpatia pela anã. Mas um simples lembrete para Errtu de que inimigos como Metriz poderiam ser usados a seu favor fez com que o demônio desse uma pausa. Errtu não sabia nada sobre Bruenor Martelo de Batalha e a busca pelo Salão de Mitral, não sabia nada sobre a partida do clã do vale, muito menos sobre seu retorno. Mas o demônio sabia da lealdade anterior de Drizzt aos anões de

Vale do Vento Gélido. Se Drizzt Do'Urden estivesse no vale, ou se ele voltasse, era provável que ele voltaria a fazer amizade com os anões que trabalhavam nas minas ao sul da montanha chamada Sepulcro de Kelvin. Essa anã, obviamente, era daquele clã.

Errtu se ergueu sobre ela, ameaçando-a, impedindo-a de manter qualquer concentração que precisasse para lançar um feitiço, ou mesmo para recuperar sua arma. O demônio estendeu uma mão, em seu segundo dedo havia um anel adornado com uma pedra preciosa roxa-escura. Os olhos negros de Errtu brilharam em chamas laranja quando ele começou a entoar cânticos na linguagem gutural do Abismo.

A pedra preciosa irradiava uma luz arroxeadada que pairava sobre Metriz.

De repente, a perspectiva de Metriz mudou. Ela não estava mais olhando para o demônio, mas estava olhando para baixo, para seu próprio corpo! Ela ouviu a gargalhada de Errtu, sentiu a aprovação do fragmento de cristal e, em seguida, observou impotente enquanto sua forma se levantava do chão e se movia, recolhendo os itens descartados.

Semelhante a um zumbi, movendo-se com as pernas rígidas, o corpo anão sem alma se virou e caminhou para o norte.

A alma de Metriz permaneceu presa dentro da joia arroxeadada, ouvindo as gargalhadas, sentindo as ondas sencientes que o artefato maligno enviava para Errtu.



Naquela mesma noite, Drizzt e Cattibrie estavam sentados no topo do Elevado de Bruenor com o anão de barba vermelha e Regis, desfrutando da luz das estrelas. Tanto o anão quanto o halfling reconheceram o desconforto de seus companheiros, sentiram que Drizzt e Cattibrie estavam mantendo um segredo.

Muitas vezes, o drow e a mulher trocavam olhares preocupados.

— Bem — disse Bruenor por fim, incapaz de suportar os olhares enigmáticos.

Cattibrie riu, a tensão aliviada pela observação impecável de seu pai. Ela e Drizzt de fato tinham levado Bruenor e Regis ali naquela noite para discutir mais do que a beleza da lua e das estrelas. Depois de uma longa discussão, o drow enfim concordara com o raciocínio de Cattibrie de que não seria justo manter seus amigos no escuro sobre suas verdadeiras razões para retornar ao Vale do Vento Gélido.

E assim Drizzt contou a história de suas últimas semanas a bordo do *Fada do Mar*, do ataque a Deudermont em Águas Profundas e da corrida para Caerwich, da jornada para Carradoon causada pelo feitiço de Harkle e pela caminhada no vento com Cadderly que os trouxera para Luskan. Ele não deixou nada de fora, nem mesmo os restos que ele podia se lembrar do poema da bruxa cega e as insinuações de que seu pai era um prisioneiro de Errtu, o grande tanar'ri.

Cattibrie interrompeu seus pensamentos com frequência, principalmente tranquilizando seu pai de que grande parte da razão pela qual eles decidiram que era hora de voltar para casa era porque esta era a casa, era porque Bruenor estava aqui e Regis estava aqui.

O silêncio caiu sobre os quatro depois que Drizzt terminou. Todos os olhares caíram sobre Bruenor, esperando sua resposta como se fosse um julgamento de todos eles.

— Seu maldito elfo! — ele gritou por fim. — Você está sempre trazendo problemas! Saiba que você torna a vida interessante!

Depois de uma risada curta e tensa, Drizzt, Cattibrie e Bruenor se viraram para ouvir o que Regis tinha a dizer sobre o assunto.

— Eu preciso mesmo ampliar meu círculo de amigos — observou o halfling, mas, assim mas como a indignação de Bruenor, o desespero de Regis era uma coisa fingida.

Guenhwyvar rugiu para a noite.

Eles estavam juntos outra vez, os cinco amigos, mais do que prontos para enfrentar quaisquer probabilidades, mais do que prontos para a batalha.

Eles não sabiam a profundidade do terror de Errtu e não sabiam que o demônio já tinha Crenshinibon em suas garras malignas.

CAPÍTULO 23



Cryshal-Tirith

COM O VOLUME ABAIXO DE UM SUSSURRO, COMO uma bola de escuridão voadora contra o céu noturno escuro, o demônio correu para o norte, passando pelos três lagos, passando pelo Sepulcro de Kelvin, atravessando a tundra aberta e voando sobre o acampamento do povo de Berkthgar. Errtu pretendia ir até os confins da tundra para montar suas fortalezas, mas quando chegou a esse ponto, à beira do Mar de Gelo Móvel, o demônio descobriu uma paisagem melhor e mais lastimável. Errtu, uma criatura do Abismo ardente, não era amigo da neve e do gelo, mas a textura dos grandes icebergs que habitavam as águas aos montes — uma cadeia montanhosa construída entre fossos defensáveis e congelantes — mostrava um potencial ao qual não conseguia resistir.

Para longe voou o tanar'ri, através da primeira e mais ampla extensão de água aberta, parando ao lado do cone visível do iceberg alto mais próximo. Ele olhou através da escuridão, primeiro usando sua visão normal, depois mudando seus olhos para o espectro de calor. Como previsto, uma escuridão fria refletiu de volta para ele dos espectros normal e infravermelho, fria e morta.

O demônio voltou a seguir em frente, mas sentiu a vontade de Crenshinibon, pedindo-lhe para olhar mais de perto.

Errtu, esperando não encontrar nada, não entendeu o ponto de tal escrutínio, mas continuou sua varredura. Ele ficou realmente surpreso quando viu um pedaço de ar mais quente subindo de uma cavidade ao lado de um iceberg, talvez a uns noventa metros de distância. Isso era longe demais para Errtu distinguir qualquer forma específica, então o grande tanar'ri deu um pequeno impulso com suas asas coriáceas e reduziu pela metade a distância.

O balor se esgueirou para ainda mais perto, até que Errtu pôde discernir que o calor vinha de um grupo de formas de sangue quente, amontoadas em um círculo apertado. Um viajante mais experiente do Vale do Vento Gélido teria pensado que eles eram focas, ou algum outro animal marinho, mas Errtu não

estava familiarizado com as criaturas do norte e então se aproximou com cautela.

Eles eram humanoides, do tamanho de um homem, com braços longos e cabeças grandes. Errtu acreditou que estavam vestidos com peles, até que chegou perto o suficiente para reconhecer que eles não estavam vestidos, mas tinham sua própria camada de pele grossa e desganhada coberta com um brilho oleoso.

“O início de seu exército”, veio uma intromissão nos pensamentos do balor, à medida que Crenshinibon, ansioso, renovava sua busca por cada vez mais poder.

Errtu fez uma pausa e considerou esse pensamento por algum tempo. O demônio não estava planejando criar um exército, não aqui nestes ermos lastimáveis. Ele permaneceria em Vale do Vento Gélido apenas por um curto período de tempo, tempo suficiente para descobrir se Drizzt Do’Urden estava por perto e tempo suficiente para destruir o drow guardião se ele estivesse. Quando esse negócio terminasse, Errtu planejava estar longe do vazio do vale e em regiões mais hospitaleiras, com populações mais densas.

As sugestões de Crenshinibon não cederam e, depois de algum tempo, o tanar’ri passou a ver um valor potencial em escravizar algumas das criaturas habitantes da área. Talvez fosse sábio fortalecer sua posição com alguns soldados dispensáveis.

O balor soltou uma risada perversa e murmurou algumas palavras, uma magia que lhe permitiria conversar com as criaturas em sua própria linguagem gutural e grunhida. Errtu invocou suas habilidades mágicas mais uma vez e desapareceu, reaparecendo na encosta logo atrás e acima do acampamento improvisado das criaturas desganhadas. Agora o balor tinha uma visão melhor das criaturas, cerca de quarenta delas, ele imaginou. Sua pele desganhada era branca, suas cabeças grandes, embora quase sem qualquer testa perceptível. Eles tinham uma constituição forte e empurravam uns aos outros com força, cada um aparentemente tentando chegar mais perto do centro do grupo, o que Errtu imaginou ser o local mais quente.

“Eles são seus!”, declarou Crenshinibon.

Errtu concordou. Ele sentiu o poder do fragmento de cristal, uma força dominante de fato. O balor saltou até sua altura total de três metros e meio no topo do cume e berrou para os humanoides desganhados em sua própria língua, Errtu declarando-se seu deus.

O acampamento se desintegrou em pandemônio, com criaturas correndo por toda parte, batendo umas nas outras, caindo umas sobre as outras. Errtu desceu em meio a elas e quando eles se afastaram do demônio imponente, cercando-o de forma cautelosa, o balor trouxe um anel de fogo baixo, como um perímetro pessoal.

Errtu ergueu sua espada de relâmpago, ordenando que as criaturas se ajoelhassem diante dele.

Em vez disso, as criaturas peludas empurraram um dos seus, o maior do grupo, para a frente.

Errtu entendeu o desafio. A criatura grande e desganhada berrou uma única

ameaça, mas a palavra ficou presa em sua garganta quando a outra arma do tanar'ri, aquele chicote perverso de muitas pontas, estalou e envolveu os tornozelos da criatura. Um puxão leve do poderoso demônio jogou a criatura de costas e Errtu casualmente a puxou para que ela ficasse, gritando em agonia, sobre o anel de fogo do demônio.

Errtu não matou a criatura. Ele deu um estalo rolando em seu chicote um momento depois e a coisa voou para fora das chamas e rolou sobre o gelo, choramingando.

— Errtu! — proclamou o tanar'ri, com sua voz estrondosa repelindo as criaturas intimidadas. Intimidadas, mas não ajoelhadas, Errtu percebeu, e então ele tomou uma tática diferente. Errtu entendia o caminho básico e instintivo dessas criaturas. Examinando-as e suas bugigangas à luz do fogo, o balor percebeu que elas provavelmente eram menos civilizadas do que os goblins com quem ele estava mais acostumado a lidar.

“Intimidá-las e recompensá-las”, comunicou Crenshinibon, uma estratégia que Errtu já tinha bem encaminhada. A intimidação fora feita. Com um rugido, o demônio saltou para longe, se elevando acima do iceberg e até a escuridão da noite. Errtu ouviu os grunhidos e sussurros contínuos enquanto partia, e sorriu outra vez, achando-se inteligente, imaginando os rostos dos brutos estúpidos quando lhes desse sua recompensa.

Errtu não teve que voar muito longe para descobrir o que essa recompensa poderia implicar. Ele viu a barbatana de uma criatura, uma criatura enorme, cutucando a superfície negra da água.

Era uma baleia assassina, embora para Errtu fosse apenas um peixe grande, apenas alguma carne que ele poderia fornecer. Abaixou-se o demônio, mergulhando acelerado nas costas do gigante. Em uma mão, Errtu segurava sua espada relâmpago, na outra, o fragmento de cristal. Então, golpeou com a espada, um golpe poderoso, mas ainda mais forte veio o ataque de Crenshinibon, seu poder solto pela primeira vez em muitos anos, uma linha de fogo branco ardente que rasgou a carne de baleia com tanta facilidade quanto um farol cortando pelo céu noturno.

Poucos minutos depois, Errtu voltou ao acampamento dos humanoides desgrehados, arrastando a baleia morta atrás dele. Ele jogou a criatura no meio dos humanoides atordoados e mais uma vez se proclamou como seu deus.

Os brutos caíram sobre a baleia morta, cortando descontroladamente com machados grosseiros, rasgando carne e bebendo sangue, uma cerimônia terrível.

Do jeito que Errtu gostava.

No espaço de algumas horas, Errtu e seus novos asseclas localizaram um bloco de gelo adequado para servir como sua fortaleza. Então Errtu usou os poderes de Crenshinibon mais uma vez, e as criaturas, já caindo em adoração para o demônio, saltaram em círculos, gritando o nome de Errtu, caindo em seus rostos e rastejando.

Pois o maior poder de Crenshinibon era decretar uma réplica exata de si

mesma, enorme em proporção, uma torre cristalina — Cryshal-Tirith. A convite de Errtu, as criaturas procuraram por toda a base da torre, mas não viram nenhuma entrada — apenas criaturas extraplanares poderiam encontrar a porta para Cryshal-Tirith.

Errtu fez exatamente isso e entrou. O demônio não perdeu tempo em chamar de volta ao Abismo, em abrir um portal para que Bizmatec pudesse atravessar com o prisioneiro indefeso e atormentado do balor a reboque.

— Bem-vindo ao meu novo reino — disse Errtu à alma torturada. — Você deve gostar deste lugar.

Com isso, Errtu estalou o chicote de novo e de novo, batendo no prisioneiro até a inconsciência.

Bizmatec uivou de alegria, sabendo que a diversão tinha acabado de começar.

Eles se estabeleceram em sua nova fortaleza nos dias seguintes, com Errtu trazendo outros demônios menores, uma horda de manes miseráveis e até estava conversando com outra tanar'ri poderosa, uma marilith de seis braços, persuadindo-a a participar de seu plano.

Mas o foco de Errtu não se afastou muito de sua finalidade principal. Ele não deixou que a intoxicação de tal poder absoluto o distraísse da verdade de sua pequena conquista. Em uma parede do segundo andar da torre havia um espelho, um dispositivo para vidência, e Errtu o examinava com frequência, vasculhando o vale com sua visão mágica. Grande de fato foi o prazer de Errtu quando descobriu que Drizzt Do'Urden estava de fato em Vale do Vento Gélido.

O prisioneiro, sempre ao lado de Errtu, viu o espectro do elfo drow, a mulher humana, um anão de barba vermelha e um halfling gordo também, e sua expressão mudou. Seus olhos brilharam pela primeira vez em muitos anos.

— Você será valioso para mim de fato — observou Errtu, esvaziando qualquer esperança, lembrando ao prisioneiro que ele era apenas uma ferramenta para o demônio, um pedaço de escambo. — Com você em mãos, trarei o drow para mim e destruirei Drizzt Do'Urden diante de seus olhos antes de destruir você também. Esse é o seu destino e sua desgraça. — O demônio uivou de êxtase e chicoteou seu prisioneiro repetidas vezes, levando-o ao chão. — E você vai se provar como sendo de valor — disse o balor para a grande pedra roxa colocada em seu anel, a prisão da consciência da pobre Metriz Rasgagarra. — Seu corpo, pelo menos.

Metriz, presa, ouviu as palavras distantes, mas o espírito da clériga havia sido pego em um vazio cinzento, um lugar vazio onde nem mesmo seu deus podia ouvir seus apelos.



Drizzt, Bruenor e os outros olharam com espanto impotente enquanto Metriz voltava para as minas dos anões naquela noite, com sua expressão vazia, desprovida de qualquer emoção. Ela se moveu para o salão de audiências

principal no nível mais alto e apenas ficou no lugar.

— Sua alma se foi — foi o palpite de Cattibrie, e os outros, ao examinar a anã, ao tentar acordá-la de seu estupor, chegando ao ponto de dar um tapa forte no rosto, não conseguiram discordar.

Drizzt passou um longo tempo na frente da anã zumbi, questionando-a, tentando acordá-la. Bruenor dispensou a maioria dos outros, permitindo que apenas seus amigos mais próximos — o que era irônico, nenhum deles era um anão — permanecessem.

Por impulso, o drow implorou a Regis para lhe dar o precioso pingente de rubi, e Regis prontamente obedeceu, deslizando o item encantado de seu pescoço e jogando-o para o drow. Drizzt passou um momento maravilhado com o grande rubi, seu redemoinho incessante de pequenas luzes que poderiam atrair um espectador desavisado para suas profundezas hipnóticas. Drizzt então colocou o item bem na frente do rosto da anã zumbi e começou a falar com ela de forma suave e graciosa.

Se ela o ouviu, se sequer viu o pingente de rubi, ela não demonstrou.

Drizzt olhou para seus amigos, como se fosse dizer algo, como se fosse admitir a derrota, mas então sua expressão se iluminou em reconhecimento, apenas um lampejo, antes que ficasse grave mais uma vez.

— Metriz saiu sozinha? — Drizzt perguntou a Bruenor.

— É difícil deixá-la parada — respondeu o anão. — Ela está sempre está fora... Olhe a mochila dela. Parece que estava fora de novo, procurando algum lugar para escalar.

Uma rápida olhada na enorme mochila de Metriz confirmou as palavras do anão de barba vermelha. A mochila estava recheada com comida e com pitons e corda, e outros equipamentos para escalar montanhas.

— Ela escalou o Sepulcro de Kelvin? — Drizzt perguntou de repente, com as coisas enfim se encaixando.

Cattibrie deu um gemido baixo, vendo onde o drow queria chegar.

— Ela tinha os olhos fixos no lugar desde o minuto em que entramos em Dez Burgos — proclamou Bruenor. — Acho que ela conseguiu, disse que conseguiu, pelo menos, não faz muito tempo.

Drizzt olhou para Cattibrie e a jovem acenou com a cabeça.

— No que você está pensando? — Regis queria saber.

— O fragmento de cristal — respondeu Cattibrie.

Eles revistaram Metriz com cuidado e, em seguida, foram para seus aposentos particulares, revirando o lugar. Bruenor chamou outro de seus clérigos, um que pudesse detectar auras mágicas, mas a varredura aprimorada também foi malsucedida.

Não muito tempo depois, eles deixaram Metriz com o clérigo, que estava tentando uma variedade de magias para despertar ou, pelo menos, confortar a anã zumbi. Bruenor expandiu a busca pelo fragmento de cristal para incluir todos os anões nas minas, duzentos companheiros diligentes.

Então tudo o que eles podiam fazer era aguardar e ter esperança.

Bruenor foi acordado tarde da noite pelo clérigo, o anão frenético porque Metriz acabara de se afastar dele, estava saindo direto das minas.

— Você a impediu? — Bruenor foi rápido em perguntar, sacudindo seu estado grogue.

— Tenho cinco anões segurando-a — respondeu o clérigo. — Mas ela continua andando, tentando passar por eles!

Bruenor despertou seus três amigos e juntos eles correram para a saída para as minas, onde Metriz ainda estava tentando sair, sendo empurrada pela barricada carnuda, mas caminhando obstinada direto para ela.

— Não consigo cansá-la, não posso matá-la — um dos anões no bloqueio lamentou quando viu seu rei.

— Apenas segure-a então! — rosnou Bruenor de volta.

Drizzt não tinha tanta certeza desse curso. Ele começou a sentir algo aqui, e percebeu que era mais do que coincidência. De alguma forma, o drow tinha a sensação de que o que quer que tivesse acontecido com Metriz poderia estar relacionado ao seu retorno ao Vale do Vento Gélido.

Ele olhou para Cattibrie, vendo por seu olhar de volta que ela estava compartilhando seus sentimentos.

— Vamos fazer as malas para a estrada — Drizzt sussurrou para Bruenor. — Talvez Metriz tenha algo que queira nos mostrar.

Antes que o sol começasse a espiar as montanhas a leste, Metriz Rasgagarra saiu do vale dos anões, indo para o norte através da tundra, com Drizzt, Cattibrie, Bruenor e Regis logo atrás.

Exatamente como Errtu, observando da sala de vidência de Cryshal-Tirith, havia planejado.

O demônio acenou com a mão com garras e a imagem no espelho ficou cinza e indistinta, depois desapareceu por completo. Errtu então subiu para o andar mais alto da torre, a pequena sala em que o fragmento de cristal estava pendurado, suspenso no ar.

Errtu sentiu a curiosidade do item, pois o demônio havia desenvolvido um vínculo bastante empático e telepático com Crenshinibon. O artefato sentia seu deleite, o demônio sabia, e queria saber a fonte.

Errtu riu e inundou o item com uma enxurrada de imagens incongruentes, derrotando suas intrusões mentais.

De repente, o demônio foi atingido por uma intrusão chocante, uma linha focada da vontade de Crenshinibon que quase arrancou a história de Metriz de seus lábios. Foi preciso cada grama de energia mental que o poderoso balor conseguiu reunir para resistir a esse atentado e, mesmo com isso, Errtu descobriu que não tinha forças para sair da sala e sabia que não poderia resistir por muito tempo.

— Você se atreve... — o demônio ofegou, mas o ataque do fragmento de cristal não diminuiu.

Errtu continuou uma barragem de bloqueio de pensamentos sem sentido, sabendo de sua condenação se Crenshinibon lesse sua mente naquele momento. Ele estendeu a mão com cuidado ao redor do quadril, pegando um pequeno saco que ele mantinha preso e pendurado na garra mais baixa de suas asas coriáceas.

Em um movimento feroz, Errtu puxou o saco e o rasgou, agarrando o cofre e abrindo-o, com a safira negra caindo em sua mão.

O ataque de Crenshinibon aumentou, e as grandes pernas do demônio se curvaram.

Mas Errtu havia se aproximado o suficiente.

— Eu sou o mestre! — proclamou Errtu, levantando a pedra de antimagia perto de Crenshinibon.

A explosão que se seguiu jogou Errtu de volta contra a parede, sacudiu a torre e o iceberg até suas raízes.

Quando a poeira baixou, a pedra preciosa antimagia havia desaparecido, simplesmente desaparecido, com apenas uma partícula de pó inútil para mostrar que ela já estivera lá.

“Nunca mais faça uma coisa tão tola!”, veio um comando telepático de Crenshinibon, com o artefato seguindo essa ordem com promessas de tortura completa.

Errtu se levantou do chão, furioso e encantado ao mesmo tempo. O poder desnudado de Crenshinibon era mesmo grande demais para ter destruído de forma tão completa a safira com o supremo desencanto. E, no entanto, aquele comando subsequente que Crenshinibon havia lançado no caminho do balor não era tão forte. Errtu sabia que havia ferido o fragmento de cristal, era provável que fosse apenas temporário, mas, ainda assim, algo que ele nunca quis fazer. Não podia ser evitado, decidiu o demônio. Ele tinha que estar no comando aqui, não a serviço cego de um item mágico!

“Responda-me!”, as intrusões do fragmento teimoso vieram de novo, mas como com a indignação com o jogo do demônio com a preciosa pedra antimagia, a mensagem telepática carregava pouca força.

Errtu riu na frente do fragmento suspenso.

— Eu sou o mestre aqui, não você — declarou o grande balor, ficando de pé. Seus chifres roçavam o teto da torre de cristal. Errtu arremessou o cofre vazio e blindado contra o cristal, errando o alvo. — Eu vou falar quando quiser, e vou falar apenas o quanto quiser!

O fragmento de cristal, com a maior parte de sua energia minada pelo encontro próximo com a safira diabólica, não poderia obrigar o demônio a fazer o contrário.

Errtu saiu da sala rindo, sabendo que estava no controle de volta. Ele teria que prestar muita atenção a Crenshinibon, teria que ganhar o respeito incontestável do item nos próximos dias. Crenshinibon provavelmente recuperaria sua força minada e Errtu não tinha mais pedras antimagia para jogar no artefato.

Errtu estaria no comando, ou eles trabalhariam juntos. O orgulhoso balor não podia aceitar nada menos.



PARTE 5
Inimigos Mortais

Berkthgar estava certo.

Ele estava certo em voltar com seu povo para Vale do Vento Gélido, e ainda mais em voltar aos antigos costumes de seus ancestrais. A vida podia ser mais fácil para os bárbaros em Pedra do Veredito, sua riqueza material muito maior. Em Pedra do Veredito eles tinham mais comida e moradias melhores, e a segurança de aliados ao seu redor. Mas aqui na tundra aberta, correndo com os rebanhos de renas, estava o seu deus. Aqui fora na tundra, no solo que guardava os ossos de seus ancestrais, estava seu espírito. Em Pedra do Veredito, os bárbaros foram muito mais ricos em termos materiais. Aqui fora eles eram imortais e, desse modo, muito mais ricos.

Então Berkthgar estava certo em retornar a Vale do Vento Gélido e aos antigos costumes. E ainda assim, Wulfgar fizera o certo ao unir as tribos, e ao fazer aliança com os povos de Dez Burgos, em especial os anões. E Wulfgar, ao inadvertidamente liderar seu povo para fora do vale, estava certo em tentar melhorar o destino dos bárbaros, embora talvez tenha se afastado demais dos antigos costumes, os costumes do espírito bárbaro.

Líderes bárbaros chegam ao poder por desafios abertos, “por sangue ou por feito”, e isso, também é como eles lideram. Por sangue, pela sabedoria das eras, pelo parentesco evocado ao seguir o caminho da melhor intenção. Ou por feito, pela força e pura proeza física. Tanto Wulfgar quanto Berkthgar reivindicaram a liderança por feito — Wulfgar por destruir o dragão Morte Gélida, e Berkthgar por assumir a liderança de Pedra do Veredito após a morte de Wulfgar. É aí que as semelhanças terminam, no entanto, pois Wulfgar mais tarde veio a liderar por sangue, enquanto Berkthgar continua a liderar por feito. Wulfgar sempre buscou o que era melhor para seu povo, confiando que eles seguiriam seu sábio caminho, ou confiando neles para desaprovar ou renegar tal caminho, mostrando a ele a tolice de sua escolha.

Berkthgar não possui tal confiança, em seu povo ou em si mesmo. Liderando apenas por feito, por força e intimidação. Ele estava certo em retornar ao vale, seu povo teria reconhecido essa verdade e aprovado sua decisão, ainda que ele nunca tenha lhes dado a chance.

Desta forma Berkthgar erra; ele não tem nenhuma orientação sobre a tolice de suas escolhas. Uma volta aos antigos costumes não precisa ser completa, não precisa abandonar o que era melhor naquilo que há de novo. Como é frequente em casos assim, a verdade reside em algum lugar entre as duas coisas. Revjak sabe disso, assim como muitos outros, em particular entre os membros mais velhos da tribo. Esses dissidentes não podem fazer nada, porém, enquanto Berkthgar governa por feito, enquanto sua força não possui confiabilidade, e assim, não possui confiança.

Muitos outros da tribo, os homens fortes e os jovens em sua maioria, estão impressionados pelo poderoso Berkthgar e seu jeito decidido; seu sangue ferve, seus espíritos se elevam.

Para fora do penhasco, eu temo.

O melhor caminho, dentro do contexto antigo, é guardar com firmeza as alianças feitas por Wulfgar. Este é o caminho do sangue, da sabedoria.

Bercthgar lidera por feito, não por sangue. Ele levará seu povo para os costumes antigos e inimigos antigos.

Sua estrada é a do sofrimento.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 24



A caminhada de Metriz

DRIZZT, CATTIBRIE, BRUENOR E REGIS ACOMPANHARAM

Metriz enquanto ela continuava sua caminhada em transe pela tundra, indo para o norte e o leste. Sua linha era reta, perfeitamente reta, como se conhecesse o lugar exato para onde estava indo, e ela caminhou incansável por muitas horas.

— Se ela pretende andar o dia todo, não vamos acompanhá-la — Bruenor observou, olhando em especial para Regis, que estava bufando e arfando, tentando recuperar o fôlego e tentando acompanhar.

— Você poderia trazer a gata para acompanhá-la — Cattibrie ofereceu ao guardião. — Então Guen poderia voltar e mostrar o caminho.

Drizzt pensou nisso por um momento, depois balançou a cabeça. Guenhwyvar poderia ser necessária para coisas mais importantes do que seguir a anã, ele decidiu e não queria desperdiçar o precioso tempo da pantera no Plano Material. O drow considerou segurar Metriz e amarrá-la, e estava explicando a Bruenor que eles deveriam fazer isso, quando, de repente, a clériga anã simplesmente se sentou no chão. Os quatro companheiros a cercaram, temendo por sua segurança, temendo que tivessem chegado ao lugar desejado por Errtu. Cattibrie tinha seu arco Taulmaril na mão e em prontidão, examinando os céus do meio-dia em busca do demônio.

Mas tudo estava quieto, os céus perfeitamente azuis e vazios, exceto por algumas nuvens inchadas flutuando depressa em ventos fortes.



Kierstaad ouviu seu pai falar com alguns dos homens mais velhos sobre a marcha de Bruenor e Drizzt. Ou o que era mais preciso, o jovem ouviu as preocupações de seu pai de que os amigos estavam se metendo em problemas mais uma vez. Naquela mesma manhã, seu pai deixou o acampamento bárbaro

junto com um grupo de seus amigos mais próximos. Eles estavam indo caçar, era o que disseram, mas Kierstaad, sábio além de seus anos, estava certo de que não era verdade.

Revjak estava seguindo Bruenor.

No início, o jovem bárbaro ficou muitíssimo magoado que seu pai não houvesse confiado nele, não houvesse lhe pedido para ir junto. Mas quando ele parou para pensar em Berkthgar, o homem enorme que vive sempre à beira da indignação, Kierstaad percebeu que ele não precisava mais disso. Se Revjak tivesse perdido a glória da família Jorn, então Kierstaad, Kierstaad o homem, pretendia recuperá-la. O domínio de Berkthgar sobre a tribo estava se apertando e apenas um ato de proporções heroicas renderia a Kierstaad os elogios necessários para um direito de desafio. Ele imaginava que sabia como fazer isso, pois sabia como seu herói morto o tinha feito. Agora, os próprios companheiros de Wulfgar estavam nos ermos e precisavam de ajuda, ele acreditava.

Era hora de Kierstaad tomar uma posição.

Ele chegou às minas dos anões ao meio-dia, entrando em silêncio nos pequenos túneis. Mais uma vez, as câmaras estavam praticamente vazias e os anões, como sempre, ocupados com sua mineração e artesanato. Sua dedicação parecia até superar quaisquer preocupações que pudessem ter pela segurança de seu líder. No início, isso pareceu estranho para Kierstaad, mas então ele percebeu que a aparente ambivalência dos anões era apenas uma demonstração de respeito por Bruenor, que não precisava de vigilância e que, afinal, com frequência estava na estrada com seus amigos não anões.

Muito mais familiarizado com o lugar agora, Kierstaad teve pouco problema em voltar para o quarto de Bruenor. Quando ele pegou Presa de Égide em suas mãos mais uma vez, com o martelo de guerra passando uma sensação tão sólida e reconfortante, seu caminho estava claro para ele.

Era meio da tarde quando o jovem bárbaro conseguiu voltar para a tundra aberta, com Presa de Égide na mão. Segundo todos os relatos, Bruenor e seus companheiros tinham meio dia de vantagem sobre ele, e Revjak estava em marcha por quase oito horas. Mas eles provavelmente estavam andando, Kierstaad sabia, e ele era jovem. Ele correria.



O adiamento durou o resto da tarde, até que Metriz, repentina e inesperadamente, se levantou e tornou a andar pela tundra estéril, caminhando com propósito, embora seus olhos mostrassem apenas um olhar vazio e irrefletido.

— Demônio gentil, nos dando um descanso — comentou Bruenor com sarcasmo.

Nenhum dos outros apreciou o humor — se Errtu tivesse arranjado o descanso improvisado, então era provável que o balor soubesse o exato lugar onde

eles estavam.

Esse pensamento pairava sobre eles a cada passo, até que algo mais chamou a atenção de Drizzt logo depois. Ele estava flanqueando o grupo, correndo depressa, movendo-se de um lado para o outro em grandes arcos. Depois de algum tempo, ele fez uma pausa e fez sinal para Bruenor vir se juntar a ele.

— Estamos sendo seguidos — observou o drow.

Bruenor assentiu. Longe de ser um novato na tundra, o anão tinha sentido os sinais inconfundíveis: um farfalhar de movimento ao lado, a revoada de aves da tundra assustadas pela passagem, mas longe demais para terem sido perturbadas pelos companheiros.

— Bárbaros? — perguntou o anão, parecendo preocupado. Apesar dos recentes problemas entre os povos, Bruenor esperava que fosse Berkthgar e os homens da sua tribo. Pelo menos, então, o anão saberia quais problemas tinha!

— Quem nos persegue conhece a tundra. Poucas aves foram assustadas e nenhum cervo fugiu. Goblinoides não poderiam ser tão cuidadosos e yetis da tundra não perseguem, eles emboscam.

— Humanos, então — respondeu o anão. — E os únicos humanos que conhecem bem a tundra são os bárbaros.

Drizzt não discordou.

Eles se separaram então, com Bruenor voltando para Cattibrie e Regis para informá-los de suas suspeitas, e Drizzt se lançando em outro arco largo em corrida. De fato, não havia muito que eles pudessem fazer sobre a perseguição. O local era simplesmente aberto e plano demais para qualquer ação evasiva. Se fossem os bárbaros, então era provável que o povo de Berkthgar estivesse observando mais por curiosidade do que por qualquer ameaça. Confrontar os bárbaros poderia apenas colocar problemas onde não havia nenhum.

Assim, os amigos continuaram caminhando durante o resto do dia e até a noite, até que Metríz enfim parou mais uma vez, caindo sem cerimônias no chão frio e duro. Os companheiros imediatamente começaram a trabalhar na criação de um acampamento formal desta vez. Eles imaginaram que seu descanso duraria várias horas e entenderam que o verão estava diminuindo rápido, com o frio do inverno começando a se infiltrar em Vale do Vento Gélido, em particular durante a noite cada vez mais longa. Cattibrie envolveu um cobertor pesado em torno de Metríz, embora a anã em transe não parecesse notar.

A calma silenciosa durou uma longa hora.

— Drizzt? — Cattibrie sussurrou, mas percebeu assim que falou que o drow não estava dormindo de verdade. Ele estava sentado imóvel e com os olhos fechados, mas estava muito alerta e muito ciente de que uma pequena forma aviária estava deslizando silenciosa acima do acampamento. Talvez tivesse sido uma coruja, já que havia enormes corujas no Vale do Vento Gélido, embora raras vezes fossem vistas.

Talvez, mas nenhum deles podia se dar ao luxo de pensar assim. A vibração leve e quase imperceptível veio de novo, ao norte, e uma forma mais escura do

que o céu noturno deslizou acima em silêncio.

Drizzt se levantou rápido, com as cimitarras se soltando do cinto. A criatura reagiu no mesmo instante, dando um rápido bater de asas para tirá-la do alcance mortal de Drizzt.

Mas não fora do alcance de Taulmaril.

Uma flecha prateada cortou a noite e atingiu a criatura, o que quer que fosse, antes dela sair do acampamento. Faíscas multicoloridas iluminaram a área e Drizzt captou sua primeira visão verdadeira do invasor, um diabrete, enquanto caía, abalado, mas não ferido de verdade. Ele pousou com força, rolou para uma posição sentada e pulou depressa, batendo asas de morcego para se levantar mais uma vez antes que o drow mortal pudesse se aproximar.

Regis tinha uma lanterna acesa e bem aberta a essa altura, e Bruenor e Drizzt flanquearam a criatura, com Cattibrie recuando e seu arco em prontidão.

— Meu mestre disse que você faria isso — disse o diabrete com sua voz áspera a Cattibrie. — Errtu me protege!

— Eu ainda o tirei do ar — respondeu a mulher.

— Por que você está aqui, Druzil? — perguntou Drizzt, pois ele com certeza reconheceu o diabrete, o mesmo diabrete que Cadderly usou no Elevação Espiritual para coletar informações.

— Você conhece essa coisa? — perguntou Bruenor ao drow.

Drizzt assentiu, mas não respondeu, concentrado demais em Druzil para bater papo.

— Não agradou a Errtu saber que fui eu quem contou a Cadderly — Druzil rosnou em explicação. — Errtu me usa agora.

— Pobre Druzil — disse Drizzt com muito sarcasmo. — Você está com problemas.

— Poupe-me de sua falsa piedade — disse o diabrete. — Eu adoro trabalhar para Errtu. Quando meu mestre terminar com você aqui, iremos até Cadderly em seguida. Talvez Errtu até faça com que o Elevação Espiritual vire nossa fortaleza! — Druzil riu a cada palavra, obviamente saboreando a ideia.

Drizzt mal conseguiu conter uma risadinha também. Ele tinha estado no Elevação Espiritual e compreendia sua força e sua pureza. Não importava o quão poderoso Errtu pudesse ser, não importava quão numerosos e fortes fossem seus asseclas, o demônio não derrotaria Cadderly, não ali, naquela casa de Deneir, naquela casa de bondade.

— Você admite então que Errtu está por trás da marcha e por trás dos problemas da anã? — perguntou Cattibrie, indicando Metriz.

Druzil ignorou as mulheres.

— Tolo! — o diabrete retrucou para Drizzt. — Você acha que meu mestre se importa com a bucha neste lugar abandonado? Não, Errtu está aqui apenas para se encontrar com você, Drizzt Do'Urden, para que você possa pagar pelos problemas que causou!

Drizzt se moveu por instinto, em um passo rápido em direção ao diabrete.

Cattibrie ergueu o arco e Bruenor, seu machado.

Mas Drizzt logo se acalmou, esperando mais informações, e manteve seus amigos perigosos sob controle com a mão levantada.

— Eu ofereço um acordo de Errtu — disse Druzil, falando apenas com Drizzt. — Sua alma pela alma do atormentado, e pela alma da anã.

A maneira como o diabrete descreveu Zaknafein como “o atormentado”, sem dúvidas feriu Drizzt em seu coração. Por um momento, a tentação do acordo oferecido quase o sobrecarregou. Ele ficou de cabeça baixa de repente, com as pontas de sua cimitarra mergulhando em direção ao chão. Ele estaria disposto a sacrificar-se para salvar Zaknafein, com certeza, ou para salvar Metriz, também. Como ele poderia fazer menos?

Mas então ocorreu a Drizzt que nenhum deles, Zaknafein nem Metriz, gostaria que ele o fizesse, que nenhum deles seria capaz de continuar a viver com tal conhecimento.

O drow explodiu em ação, rápido demais para Druzil reagir. Fulgor cortou fundo a asa do diabrete e a outra cimitarra, forjada para lutar contra criaturas de fogo, arranhou o peito do diabrete que girava, sugando a força vital de Druzil, mesmo que não tivesse acertado um corte profundo.

Druzil conseguiu girar e estava prestes a dizer algo em um último ato desesperado de desafio, mas todo o escudo mágico do diabrete havia sido queimado pelo primeiro tiro de Cattibrie. Seu segundo tiro, de mira perfeita, explodiu no diabrete e o tombou de volta.

Drizzt estava no local em um instante, com sua cimitarra se movendo junto para descer na cabeça de Druzil. O diabrete estremeceu uma vez e depois se derreteu em uma fumaça negra e acre.

— Eu não lido com os habitantes dos planos inferiores — explicou o guardião drow a Bruenor, que não tinha sido rápido o suficiente para entrar na luta.

Ainda assim, Bruenor deixou cair seu machado pesado na cabeça do diabrete morto só para garantir, antes que a forma corpórea desaparecesse por completo.

— Boa escolha — concordou o anão.

Logo depois, Regis estava roncando contente e Cattibrie estava dormindo profundamente. Drizzt não dormiu, preferindo ficar de olho em seus amigos, embora até mesmo o drow cauteloso não esperasse mais problemas de Errtu naquela noite. Ele andou por um perímetro ao redor do acampamento, examinando os horizontes e, na maioria das vezes, olhando para as estrelas brilhantes, deixando seu coração voar com a liberdade que era Vale do Vento Gélido. Naquele momento, sob aquele espetáculo de pura beleza, Drizzt entendeu por que ele realmente havia retornado e por que Berkthgar e os outros de Pedra do Veredito haviam voltado correndo para casa.

— Você não vai encontrar muitos monstros nos espiando por trás das malditas estrelas — veio um sussurro áspero por trás. Drizzt se virou quando Bruenor se aproximou. O anão já estava vestido com sua armadura de batalha,

com seu capacete de um chifre inclinado para o lado e seu machado de muitos entalhes descansando confortável em seu ombro, em antecipação à marcha que se aproximava.

— Balores podem voar — Drizzt o lembrou, embora ambos soubessem que Drizzt não estava olhando para o céu em antecipação a nenhum inimigo.

Bruenor assentiu e foi para o lado de seu amigo. Seguiu-se um longo período de silêncio, cada um deles sozinho ao vento, sozinho entre as estrelas. Drizzt sentiu o humor sombrio de Bruenor e sabia que o anão havia saído do acampamento por uma razão, provavelmente para lhe dizer algo.

— Eu tinha que voltar — disse Bruenor por fim.

Drizzt olhou para ele e assentiu, mas Bruenor ainda estava olhando para o céu.

— Gandalug tem o Salão de Mítral — observou Bruenor, e pareceu a Drizzt como se o anão de barba vermelha estivesse dando desculpas. — Dele por direito.

— E você tem Vale do Vento Gélido — acrescentou Drizzt.

Bruenor se virou para ele então, como se quisesse reclamar, se explicar melhor. Um olhar nas esferas cor de lavanda de Drizzt disse ao anão que ele não precisava. Drizzt o entendia e entendia suas ações. Ele tinha que voltar. Isso era tudo que ele precisava dizer. Os dois passaram o resto da noite de pé sob o vento frio, observando as estrelas, até que o primeiro brilho do amanhecer roubou a vista majestosa, ou melhor, substituiu-a por outra. Metriz se levantou logo depois, caminhando como um zumbi outra vez. A dupla despertou Cattibrie e Regis.

Os amigos saíram atrás dela, juntos.

CAPÍTULO 25



Para os icebergs

SOBRE UM CUME, ELES VIRAM OS ICEBERGS E OS PEDAÇOS flutuantes de gelo nas águas escuras do Mar de Gelo Móvel. A lógica dizia a eles que deveriam estar se aproximando de seu objetivo, mas todos temiam que Metriz continuasse se movendo e fizesse seu caminho através dessas extensões traiçoeiras, de plataforma de gelo em plataforma de gelo, para cima e para baixo nos icebergs cônicos. Crenshinibon era conhecido por produzir torres, outro dos nomes do artefato era Cryshal-Tirith, que literalmente traduzido do élfico significava “torre de cristal”. Outro cume bloqueava sua visão da costa em si, mas com certeza qualquer torre antes do mar estaria visível para eles a esta altura.

Metriz, parecendo alheia a tudo, continuou sua marcha em direção ao mar. Ela veio primeiro pelo cume, com os amigos correndo para ficarem por perto, quando uma barragem de bolas de gelo atacou todos eles.

Drizzt entrou em uma enxurrada de golpes, cortou para a esquerda e para a direita, abaixando-se e batendo com suas cimitarras nos projéteis arremessados. Regis e Cattibrie caíram no chão, mas os dois anões, em particular a pobre Metriz, que apenas continuou sua caminhada, foram espancados. Marcas sangrentas surgiram no rosto da clériga e ela cambaleou mais de uma vez.

Cattibrie, recuperada do choque, colocou os pés sob ela e correu à frente, derrubando Metriz e caindo sobre ela de forma protetora.

A barragem parou tão de repente quanto havia começado.

Drizzt tinha a estatueta de ônix no chão à sua frente, chamando sua aliada pantera em silêncio. Ele viu o inimigo então, todos eles viram, embora nenhum deles soubesse o que eram as criaturas. Pareciam fantasmas, escorregando do gelo branco para a costa ainda marrom de forma tão suave que pareciam parte da terra. Eles eram humanoides, bípedes, grandes e fortes e cobertos de cabelos brancos desgrenhados.

— Eu também seria agressivo se fosse tão feio — observou Bruenor,

aproximando-se de Drizzt para que pudessem calcular seu próximo movimento.

— Você é — disse Regis ainda caído no chão.

Nem o drow nem o anão tiveram tempo ou intenção de responder ao halfling. Mais e mais inimigos saíram do mar gelado, flanqueando à esquerda e à direita, quarenta, sessenta, e ainda assim eles continuavam vindo.

— Acho que é uma boa ideia dar a volta — Bruenor comentou.

Drizzt odiava essa ideia, mas parecia sua única escolha. Ele e seus amigos podiam causar danos consideráveis, haviam lutado contra muitos inimigos poderosos, mas nada menos que uma centena dessas criaturas os enfrentava agora. Elas obviamente não eram criaturas estúpidas, movendo-se de forma organizada e astuta.

Guenhwyvar estava lá então, ao lado de seu mestre, pronta para saltar.

— Talvez possamos assustá-los — Drizzt sussurrou para Bruenor e, com uma palavra, mandou a gata saltar, em uma corrida poderosa para a frente.

Uma chuva de bolas de gelo bateu contra os flancos da pantera, e mesmo aquelas criaturas diretamente na linha de Guenhwyvar não recuaram, não vacilaram de forma alguma. Dois deles foram enterrados onde estavam, mas uma série de outros se aproximaram, batendo na gata com tacapes pesados. Logo era Guenhwyvar quem estava em retirada total.

Cattibrie, enquanto isso, havia saído de cima de Metriz — que imediatamente se levantou e retomou sua marcha até que Regis também a tombasse — e armado Taulmaril. Ela examinou a cena depressa e disparou uma flecha, colocando o projétil bem entre as pernas largas da maior criatura à esquerda dela. Mais uma vez, a misericordiosa Cattibrie queria apenas assustar as coisas e ficou surpresa com a resposta selvagem. A criatura não recuou, como se não se importasse se vivia ou morria, e respondeu, assim como uma série de criaturas próximas a ela, jogando bolas de gelo na mulher.

Cattibrie mergulhou e rolou, mas foi atingida várias vezes. Um golpe próximo à têmpora quase a fez desmaiar. Ela se levantou em um curto espaço de tempo, chegando ao lado de Drizzt, Bruenor e da pantera que havia retornado.

— Acho que nossa estrada acabou de virar para o outro lado — ela comentou, esfregando o hematoma na testa.

— Um verdadeiro guerreiro sabe quando recuar — concordou Drizzt, mas seus olhos continuaram a escanear os icebergs no mar escuro, procurando alguma dica de Cryshal-Tirith, alguma dica de que Errtu estava por perto.

— Alguém poderia dizer isso a essa maldita anã! — gritou um Regis aflito, agarrando-se rapidamente a uma das pernas resistentes de Metriz. A clériga em transe apenas caminhava junto com ele, arrastando-o pela tundra.

Ao redor deles, as criaturas continuaram a flanquear, lançando outra saraivada daquelas bolas de gelo desagradáveis em outra leva — uma que os companheiros suspeitavam que seria acompanhada por uma carga selvagem.

Eles tinham que ir, mas não tinham tempo de arrastar Metriz junto com eles. Se ela não se voltasse com eles, sem dúvidas seria morta.



— Você os mandou para lá! — Errtu rugiu, acusador, para o fragmento de cristal enquanto pairava no ar na sala mais alta do Cryshal-Tirith. Do espelho de vidência, o poderoso balor observava seus asseclas, os taers, enquanto bloqueavam a passagem de Drizzt Do'Urden, algo que Errtu com certeza não desejava.

— Admita! — berrou o demônio.

“Você corre riscos desnecessários quanto ao drow renegado”, veio a resposta telepática. “Eu não posso permitir isso”.

— Os taer são meus! — gritou Errtu. O demônio sabia que tinha apenas que pensar em suas respostas e o fragmento de cristal senciente iria “ouvi-las”, mas Errtu precisava ouvir o som de seu próprio rugido naquele momento sombrio, tinha que desabafar sua indignação verbalmente.

— Não importa — o demônio decidiu um momento depois. — Drizzt Do'Urden não é um inimigo fraco. Ele e seus companheiros vão afugentar os taers. Você não o parou!

“Eles são ferramentas irracionais”, veio a resposta casual e confiante de Crenshinibon. “Eles obedecem ao meu comando e lutarão até a morte. Drizzt Do'Urden não irá avançar.”

Errtu não duvidou da declaração. Crenshinibon, embora certamente tivesse sido enfraquecido por sua batalha com a safira antimagia, era forte o suficiente para dominar os taers estúpidos. E aquelas criaturas, mais de cem em número, eram fortes e numerosas demais para Drizzt e seus amigos derrotarem. Eles poderiam escapar — pelo menos o muitíssimo ágil drow — mas Metriz estava condenada, assim como Bruenor Martelo de Batalha e o halfling.

Errtu considerou sair de sua torre então, ou usar suas habilidades mágicas para chegar àquela praia, para enfrentar o drow ali mesmo.

Crenshinibon leu seus pensamentos com facilidade e a imagem no espelho de vidência desapareceu, assim como as opções mágicas de teletransporte de Errtu, pois o balor nem tinha certeza de onde aquela praia poderia estar. Ele poderia voar, é claro, e tinha uma ideia geral de onde Metriz passaria pelo Mar de Gelo Móvel, mas percebeu que, quando chegasse, Drizzt Do'Urden provavelmente estaria morto.

O demônio virou-se com raiva para o fragmento de cristal, e Crenshinibon enfrentou sua raiva com um fluxo de pensamentos calmantes, de promessas de maior poder e glória.

O artefato senciente não compreendia o nível do ódio de Errtu, não entendia que a razão mais importante do demônio para vir ao Plano Material Principal era se vingar de Drizzt Do'Urden.

Errtu, impotente e confuso, saiu da sala.



— Não podemos deixar Metriz — disse Cattibrie, e é claro, Drizzt e Bruenor concordaram.

— Bata neles com força — o drow instruiu. — Atire suas flechas para matar.

Enquanto ele falava as palavras, a rajada de bolas de gelo voou. A pobre Metriz foi atingida repetidamente, e Regis levou uma na cabeça, o que o fez soltar a anã. Ela continuou sua caminhada lenta até que três pedras a atingiram ao mesmo tempo, fazendo-a cair no chão.

Cattibrie matou dois taers em rápida sucessão, depois correu atrás de Drizzt, Bruenor e Guenhwyvar enquanto eles atacavam para formar um anel defensivo sobre Metriz e Regis. Os taers estavam sem bolas de gelo então, e eles investiram, sem medo, brandindo tacapes e uivando como o vento norte.

— Há apenas umas cem dessas coisas malditas! — gritou Bruenor, erguendo o machado.

— E quatro de nós! — Cattibrie gritou em resposta.

— Cinco — corrigiu Regis, se levantando obstinado.

Guenhwyvar rugiu. Cattibrie disparou, matando mais um.

“Me empunhe!”, veio um apelo desesperado de Khazid’hea.

A mulher disparou outra flecha, e então as criaturas estavam perto demais. Ela largou seu precioso arco e puxou a ansiosa Khazid’hea.

Drizzt cortou na frente dela, golpeando duas vezes um taer na garganta, caindo de joelhos e empurrando para frente com Fulgor, enfiando fundo a lâmina curva na barriga de uma criatura. Sua outra cimitarra cortou na horizontal atrás dele, acertando a próxima criatura enquanto ela tentava golpear Cattibrie.

Seu corte descendente enviou a afiada Khazid’hea através do crânio da coisa e até a metade do pescoço. Mas Cattibrie teve que libertar sua espada da criatura imediatamente, e Drizzt teve que se levantar e entrar em mais uma manobra, pois a multidão se aglomerava ao redor deles, impedindo qualquer fuga.

Eles sabiam que estavam condenados... até que ouviram o grito unificado de “Tempus!”

Revjak e seus vinte e cinco guerreiros entraram com força nas fileiras dos taer, com suas armas enormes cortando uma faixa através das linhas de criaturas peludas surpresas.

Regis gritou para seus reforços, mas foi silenciado por um tacape de taer que o atingiu no ombro, tirando seu fôlego e fazendo-o voar para o chão. Três das criaturas se elevavam sobre ele, prontas para esmagá-lo.

Uma Guenhwyvar voadora bateu nelas vinda da lateral, e a pantera começou a girar com as quatro patas rasgando descontroladas. Um quarto taer escorregou pelos três em apuros, procurando o halfling caído e a anã inconsciente deitada ao lado dele.

Encontrou um Bruenor rosnando, ou mais particularmente, o machado cortante de Bruenor.

Atordoado, Regis ficou feliz em ver as botas de Bruenor enquanto o anão robusto quase o montava.

Agora Drizzt e Cattibrie trabalhavam lado a lado, os dois amigos que estiveram juntos, lutando juntos, por tantos anos.

Cattibrie pegou o tacape de um taer em sua mão livre e lançou Khazid'hea em um arco curto, cortando o outro braço da criatura logo abaixo do ombro. Para sua surpresa e horror, porém, o taer continuou a avançar, e outra criatura chegou bem ao lado dele, à esquerda de Cattibrie. Lutando para manter seu aperto firme no tacape da primeira criatura, e com sua espada do outro lado, a mulher não tinha defesa prática contra o recém-chegado.

Ela gritou em desafio e cortou de novo com sua espada, inclinando-a mais alto desta vez, cortando no meio do pescoço da criatura que ela mantinha ocupada. Enquanto se movia, Cattibrie fechou os olhos, não querendo ver o tacape que chegava.

A cimitarra de Drizzt atravessou sob o corte alto de Khazid'hea, com o drow se mexendo violentamente para passar por Cattibrie e interceptar o tacape. O bloqueio foi perfeito, como uma Cattibrie surpresa percebeu quando abriu os olhos.

A mulher não hesitou. Drizzt teve que voltar para os dois taers contra quem ele estava lutando, mas sua defesa desesperada deu a Cattibrie o momento que ela precisava. Ela se torceu com selvageria para enfrentar este segundo taer, fazendo a lâmina cortar o resto do caminho através do pescoço da criatura morta, e então usando seu impulso enquanto se soltava para empurrá-la em frente, direto para o peito deste mais novo inimigo.

O taer recuou, mas outros dois tomaram seu lugar.

Quando o chão ao redor de Bruenor se encheu de corpos empilhados e membros cortados, o anão aceitou golpe após golpe dos tacapes dos taers, acertando as criaturas com seu poderoso machado em troca.

— Seis! — ele gritou enquanto seu machado mergulhava na testa inclinada de outra criatura, mas seu grito foi encurtado quando outra criatura o atingiu nas costas.

Aquele doeu, doeu mesmo, mas Bruenor sabia que tinha que ignorar a dor. Arfando enquanto se virava, ele lançou seu machado em um semicírculo de duas mãos, cortando fundo na lateral do taer como se a criatura fosse uma árvore.

O taer voou para o lado enquanto o machado entrava, depois ficou torcido sobre a lâmina, morrendo rápido.

Bruenor ouviu o rugido atrás dele e ficou feliz em saber que Guenhwyvar havia se soltado mais uma vez e estava protegendo suas costas.

Então ele ouviu outro grito, um chamado ao deus bárbaro, quando Revjak e seus guerreiros se juntaram aos companheiros. O anel ao redor de Regis e Metriz estava seguro, e a defesa era forte o suficiente para Guenhwyvar sair para as fileiras mais cônicas, uma bola preta musculosa de devastação. Drizzt e Cattibrie cortaram a primeira linha e depois avançaram para a segunda.

Em questão de minutos, cada taer estava morto ou abatido com ferimentos muito graves para continuar a batalha, mesmo que os comandos de Crenshinibon

continuassem, inabaláveis em seu ataque implacável de lavagem cerebral.

Metritz já havia se recuperado o suficiente para se levantar e retomar sua marcha obstinada.

Drizzt, sobre um joelho, tentando recuperar o fôlego, chamou Revjak, e o bárbaro ordenou de imediato que dois de seus homens mais fortes cercassem a anã e a levantassem do chão. Metritz não ofereceu resistência, apenas se manteve firme, olhando fixo à frente, com seus pés se mexendo inúteis no ar vazio.

O sorriso que Drizzt e Revjak trocaram foi interrompido, porém, por uma voz familiar.

— Traição! — rugiu Berkthgar enquanto ele e seus guerreiros, mais que o dobro do número que Revjak havia trazido, cercavam o grupo.

— Isso está ficando cada vez melhor — disse Cattibrie, seca.

— As leis, Revjak! — gritou Berkthgar. — Você as conhece e desobedeceu!

— Deixar Bruenor e seus companheiros morrerem? — Revjak perguntou incrédulo, sem mostrar medo, embora parecesse aos companheiros que a batalha poderia em breve se iniciar mais uma vez. — Eu nunca seguiria tal comando — continuou Revjak com confiança. Os guerreiros com ele, muitos deles com feridas da luta contra os taer, foram unificados em seu acordo. — Alguns de nosso povo não se esquecem da amizade que nos foi mostrada por Bruenor e Cattibrie, por Drizzt Do'Urden e todos os outros — o homem mais velho terminou.

— Alguns de nós não esquecemos a guerra com o povo de Bruenor e o povo de Dez Burgos — respondeu Berkthgar, e seus guerreiros se agitaram.

— Já ouvi o suficiente — sussurrou Cattibrie, e antes que Drizzt pudesse impedi-la, ela atravessou o terreno aberto para ficar logo diante do enorme e imponente bárbaro.

— Realmente você diminuiu — disse Cattibrie desafiadora.

Gritos atrás do líder bárbaro sugeriram que ele deveria dar um tapa na mulher impertinente. O bom senso manteve Berkthgar sob controle. Afinal, Cattibrie não apenas era uma oponente formidável, como ele havia descoberto pessoalmente em Pedra do Veredito quando ela o derrotou em combate particular, como também era apoiada por Drizzt e por Bruenor, nenhum dos quais o bárbaro queria enfrentar. Se ele colocasse a mão em Cattibrie, Berkthgar entendeu que a única coisa que manteria o guardião drow longe dele seria Bruenor, chegando antes de Drizzt no ataque.

— Todo o respeito que já tive por você — Cattibrie continuou, e Berkthgar ficou surpreso com a mudança repentina em seu tom e na direção de suas palavras. — Você era o líder por direito depois de Wulfgar — disse ela com sinceridade —, por feitos e pela sabedoria. Sem sua orientação, a tribo teria se perdido tão longe em Pedra do Veredito.

— Um lugar ao qual nós não pertencemos! — Berkthgar foi rápido em responder.

— Concordo — disse Cattibrie, mais uma vez pegando o homem

desprevenido, cortando por dentro de sua ira. — Vocês fizeram bem em retornar ao vale e a seu deus, mas não aos antigos inimigos. Pense na verdade de meu pai, Berkthgar, e na verdade de Drizzt.

— Ambos assassinos do meu povo.

— Somente quando seu povo veio para matar — disse Cattibrie, sem recuar um centímetro. — Que covardes seriam se não defendessem sua casa e seu próprio povo! Você os inveja por lutarem melhor do que os seus?

A respiração de Berkthgar veio curta e furiosa. Drizzt viu e foi rápido em se juntar a Cattibrie. Ele tinha ouvido a conversa baixa, cada palavra, e ele sabia onde levá-la a partir daí.

— Eu sei o que você fez — disse o drow. Berkthgar enrijeceu, acreditando que as palavras eram uma acusação. — Para ganhar o controle da tribo unida, você tinha que desacreditar aquele que veio antes de você. Mas eu aviso, para o bem de todos no vale, não fique preso em suas próprias meias-verdades. O nome de Berkthgar é falado com reverência no Salão de Mitral, Lua Argêntea, Sela Longa e Nesmé, mesmo em Dez Burgos e nas minas dos anões. Suas façanhas no Vale do Guardião não serão esquecidas, embora você pareça escolher esquecer a aliança e o bem que o povo de Bruenor fez. Olhe para Revjak agora, a quem devemos nossas vidas, e decida, Berkthgar, qual curso é melhor para você e seu povo.

Berkthgar estava quieto então, e Cattibrie e Drizzt sabiam que isso era uma coisa boa. Ele não era um homem estúpido, embora muitas vezes deixasse suas emoções obscurecerem seu julgamento. Ele olhou para Revjak e para os guerreiros resolutos que estavam atrás do homem mais velho, um pouco agredidos, com certeza em menor número e, no entanto, sem mostrar medo. O ponto mais importante para o enorme bárbaro era que nem Drizzt nem Cattibrie estavam negando sua reivindicação de liderança. Eles estavam dispostos a trabalhar com ele, assim parecia, e Cattibrie até o comparou pública e favoravelmente a Wulfgar!

— E deixe o martelo ficar com Bruenor, que é o lugar dele — Cattibrie se atreveu a pressionar, como se estivesse lendo cada pensamento de Berkthgar. — Sua própria espada é a arma de sua tribo agora, e sua lenda não será menor que a de Presa de Égide se Berkthgar escolher com sabedoria.

Era uma isca que Berkthgar não podia ignorar. Ele relaxou visivelmente, assim como os homens que seguiam todas as suas palavras, e Drizzt reconheceu que eles tinham acabado de passar por um teste importante.

— Você foi sábio em seguir Bruenor e seus companheiros — Berkthgar disse em voz alta para Revjak, o mais próximo de um pedido de desculpas que o bárbaro orgulhoso poderia oferecer.

— E você estava errado em negar nossa amizade com Bruenor — respondeu Revjak. Drizzt e Cattibrie ficaram tensos, imaginando se Revjak havia pressionado um pouco demais, rápido demais.

Mas Berkthgar não se ofendeu. Ele não respondeu à acusação. O bárbaro não mostrou que concordava, mas também não ficou na defensiva.

— Volte conosco agora — ele ordenou a Revjak.

Revjak olhou para Drizzt, depois para Bruenor, sabendo que eles ainda precisavam de sua ajuda. Afinal, eram dois de seus homens que ainda estavam segurando Metriz no ar.

Berkthgar olhou primeiro para Revjak, depois seguiu seu olhar para Bruenor e depois olhou além do anão e para a costa que se aproximava não tão longe.

— Vocês estão indo para o Mar de Gelo Móvel?

Um Bruenor frustrado deu a Metriz um olhar de soslaio.

— É o que parece — admitiu o anão.

— Não podemos acompanhar vocês — disse Berkthgar categórico. — E esta não é uma escolha minha, mas um decreto de nossos antepassados. Nenhum homem da tribo pode se aventurar na terra flutuante.

Revjak teve que concordar com a cabeça. Era, de fato, um decreto antigo, posto em prática porque havia pouco a ganhar e muito a perder ao se aventurar nos perigosos blocos de gelo, na terra do urso branco e das grandes baleias.

— Nós não pediríamos para irem — Drizzt se apressou em colocar, e seus companheiros pareciam surpresos com isso. Eles estavam saindo para lutar contra um balor e todos os seus asseclas tortuosos, e um exército de bárbaros poderosos poderia vir a calhar! Mas Drizzt sabia que Berkthgar não iria contra essa regra antiga, e ele não queria que Revjak se separasse mais do líder, não queria comprometer a cura que havia começado aqui. Além disso, nenhum dos guerreiros de Revjak morreria contra os taers, mas isso provavelmente não se manteria verdadeiro se eles seguissem Drizzt até Errtu. Drizzt Do'Urden já tinha sangue suficiente em suas mãos. Para o guardião drow, esta era uma batalha particular. Ele teria preferido que fosse ele contra Errtu, um contra um, mas ele sabia que Errtu não estaria sozinho, e ele não poderia negar a seus amigos mais próximos a chance de ficar ao lado dele como ele ficaria ao lado deles.

— Mas você admite que seu povo deve algo, pelo menos, a Bruenor? — Cattibrie teve que perguntar.

Outra vez Berkthgar não respondeu com clareza, mas seu silêncio, sua falta de protesto, era toda a confirmação de que a mulher precisava.

Os companheiros enfaixaram seus hematomas o melhor possível, despediram-se e agradeceram aos bárbaros. Os homens de Revjak largaram Metriz e ela retomou sua marcha. Os companheiros seguiram atrás dela.

A Tribo do Alce virou para o sul em uma marcha unificada, com Berkthgar e Revjak caminhando lado a lado.



Alguns dias depois, Kierstaad chegou à cena de cem corpos de taers inchados ao sol da tarde. Não demorou muito para que o jovem bárbaro descobrisse o que havia acontecido. Era óbvio que os bárbaros com seu pai se juntaram à luta ao lado do grupo de Bruenor, muitas pegadas diferentes foram

encontradas e Kierstaad entendeu que outro grupo — sem dúvidas liderado por Berkthgar — também havia entrado em cena.

Kierstaad olhou para o sul, imaginando se seu pai havia sido escoltado de volta ao acampamento como prisioneiro. Ele quase se virou e correu em perseguição, mas as outras pegadas — as de dois anões, um drow, uma mulher, um halfling e um gato caçador — o obrigaram a ir para o norte.

Com Presa de Égide na mão, o jovem bárbaro desceu até a costa fria e depois saiu para o rastro quebrado de blocos de gelo. Ele estava quebrando os antigos decretos de seu povo, sabia, mas descartou isso. Em sua mente e em seu coração, estava seguindo os passos de Wulfgar.

CAPÍTULO 26



Nada surpreendente



GLABREZU FOI INFLEXÍVEL, NÃO RECUANDO DE sua história, apesar das crescentes ameaças de um nervoso e desesperado Errtu.

— Drizzt Do'Urden e seus amigos passaram pelos taers — insistiu Bizmatec mais uma vez —, deixando-os mortos e dilacerados na planície.

— Você viu isso? — Errtu perguntou pela quinta vez, enquanto fechava e abria o punho repetidamente.

— Eu vi — respondeu Bizmatec sem hesitar, embora o glabrezu se mantivesse a uma distância cautelosa do balor. — Os taers não os impediram, mal os retardaram. Eles são mesmo poderosos, esses inimigos que você escolheu.

— E a anã? — Errtu perguntou, com sua frustração logo se transformando em ânsia. Enquanto falava, o balor bateu em seu anel com a joia para mostrar que ele estava se referindo à anã aprisionada.

— Ainda os guia — respondeu Bizmatec com um sorriso perverso, animado ao ver a ansiedade, a pura maldade trazendo a luz de volta aos olhos brilhantes de Errtu.

O balor saiu com um grande floreio, uma rotação vitoriosa e um bater de suas asas coriáceas que o levou ao primeiro nível aberto da torre cristalina. Errtu subiu, enlouquecido pela fome, pelo desejo de mostrar a Crenshinibon seu fracasso.

— Errtu nos colocou em linha com inimigos dignos — observou Bizmatec outra vez, assistindo a partida do balor.

A outra tanar'ri no andar mais baixo da torre, uma mulher de seis braços com a parte inferior do corpo como uma cobra, sorriu, parecendo de fato impressionada. Não havia inimigos dignos entre os mortais do Plano Material.

Bem acima de seus asseclas, Errtu subiu para a pequena sala no andar mais alto da torre. O demônio foi primeiro para a janela estreita, olhando para fora na esperança de que ele pudesse vislumbrar a vítima que se aproximava. Errtu queria

fazer uma declaração dramática para Crenshinibon, mas a empolgação do demônio traiu seus pensamentos para o artefato senciente e telepático.

“Seu caminho continua sendo de perigo”, alertou o fragmento de cristal. Errtu se afastou da janela e emitiu uma gargalhada profunda e grave.

“Você não deve falhar”, a mensagem telepática do artefato continuou. “Se você e os seus são derrotados, então eu sou derrotado, colocado nas mãos daqueles que conhecem a minha natureza e...”

A risada contínua de Errtu repreendeu mais intrusões telepáticas.

— Eu já conheci gente como Drizzt Do’Urden antes — disse o grande balor com um rosnado feroz. — Ele conhecerá a verdadeira tristeza e a verdadeira dor antes que eu o liberte para a morte! Ele verá a morte de seus amados, daqueles que foram tolos o suficiente para acompanhá-lo e daquele que eu tenho como prisioneiro. — O grande demônio virou-se para a janela, enérgico. — Que inimigo você fez, seu drow renegado idiota! Venha a mim agora para que eu possa me vingar e dar a você o castigo que merece!

Com isso, Errtu chutou o pequeno cofre ainda jogado no chão onde o demônio o deixara cair após a reação volátil entre o fragmento de cristal e a safira antimagia. Errtu começou a sair, mas reconsiderou por apenas um momento. Ele estaria enfrentando Drizzt e todos os seus companheiros em breve, incluindo a clériga aprisionada. Se Metriz ficasse cara a cara com a pedra que aprisiona sua alma, seu espírito poderia encontrar seu caminho de volta para seu corpo.

Errtu tirou o anel e o mostrou a Crenshinibon.

— A clériga anã — explicou o demônio. — Isso contém seu espírito. Domine-a e ofereça a ajuda que puder!

Errtu deixou o anel cair no chão e saiu da câmara, de volta aos seus asseclas para se preparar para a chegada de Drizzt Do’Urden.

Crenshinibon sentiu intensamente a raiva do tanar’ri e a pura crueldade que era o poderoso Errtu. Drizzt e seus amigos haviam passado pelos taers, assim parecia, mas o que eles eram comparados a alguém como Errtu?

E Errtu, o fragmento de cristal sabia, tinha alguns aliados poderosos à espreita.

Crenshinibon estava satisfeito, estava bastante seguro. E para o artefato maligno, o pensamento de usar Metriz contra os companheiros sem dúvidas era agradável.



Metriz continuou sua marcha através do gelo traiçoeiro e quebrado, saltando pequenas lacunas, às vezes espirrando os pés na água gelada, mas puxando-os para fora sem parecer se importar com a umidade congelante.

Drizzt entendia os perigos da água. Ele queria derrubar Metriz mais uma vez e tirar suas botas, envolvendo seus pés em cobertores quentes e secos. O drow deixou para lá. Ele imaginou que, se os dedos congelados fossem o pior de seus

problemas, eles com certeza estariam melhor do que ele esperava. No momento, a melhor coisa que ele poderia fazer por Metriz, por todos eles, era chegar a Errtu e acabar com esse negócio sombrio.

O drow manteve uma mão no bolso enquanto marchava, com os dedos sentindo os detalhes intrincados da estatueta de ônix. Ele havia enviado Guenhwyvar para casa logo após a batalha contra os taers, dando à gata o pouco descanso que ela poderia encontrar antes da próxima batalha. Agora, ao olhar em volta, o drow se perguntou sobre a sabedoria dessa decisão, pois sabia que estava fora de lugar neste terreno desconhecido.

A paisagem parecia surreal, nada além de montes brancos irregulares, alguns com mais de dez metros de altura, e longas extensões de planície branca, muitas vezes rachadas por linhas escuras em zigue-zague.

Eles estavam a mais de duas horas da praia, longe no mar entupido de gelo, quando o tempo mudou. Nuvens escuras e sinistras se ergueram, o vento um pouco mais forte, mais frio. Ainda assim, eles seguiram, rastejando pelo lado de um iceberg cônico, depois deslizando pelo outro lado. Eles entraram em uma área de água mais escura e com menos gelo, e lá eles tiveram sua primeira visão de seu objetivo, longe a noroeste. A torre cristalina brilhava acima dos cones de iceberg, brilhando mesmo à luz cinzenta e opaca daquele dia. Não poderia haver dúvida, pois a torre não era uma estrutura natural e, embora parecesse feita de gelo, parecia antinatural e fora de lugar entre a brancura dura e opaca dos icebergs.

Bruenor considerou a visão e o curso atual do grupo, depois balançou a cabeça.

— Água demais — explicou ele, apontando para o oeste. — Deveríamos estar indo direto naquela direção.

Parecia que o anão estava certo. Eles estavam viajando em geral para o norte, mas os blocos de gelo pareciam mais próximos a oeste.

Mas não eram eles que decidiam seu curso, e Metriz continuou em seu caminho alheio para o norte, onde parecia que ela logo seria parada por uma grande abertura de água aberta.

As aparências podem enganar na paisagem surreal e desconhecida. Um longo estreito de gelo preenchia essa lacuna aquosa, virando-os de forma mais direta para a torre de cristal. Quando atravessaram, eles entraram em outra região de icebergs abarrotados, e aparecendo diante deles, a apenas quatrocentos metros de distância, estava Cryshal-Tirith.

Drizzt chamou Guenhwyvar de volta. Bruenor derrubou Metriz e sentou-se sobre ela, enquanto Cattibrie subia o pico alto mais próximo para ter uma ideia melhor da área.

A torre estava em um grande iceberg, situada bem na parte de trás da ponta cônica de nove metros de altura da estrutura natural. Cattibrie adivinhou que ela e seus companheiros atravessariam o iceberg pelo sudoeste, em uma estreita faixa de gelo com cerca de três metros e meio de largura. Um outro iceberg logo a oeste da torre estava perto o suficiente, talvez, para dar um salto na área principal, mas

fora isso, a fortaleza do demônio estava cercada pelo oceano.

Cattibrie percebeu outra coisa: uma entrada na caverna na face sul do pico cônico que ficava quase diretamente em frente à torre do outro lado do iceberg. Era pelo menos a altura de um homem acima da área plana mais ampla no lado sul do iceberg, a área que eles atravessariam, a área que parecia que logo se tornaria um campo de batalha. Com um suspiro resignado, a mulher deslizou de volta para baixo e relatou tudo aos amigos.

— Os lacaios de Errtu nos encontrarão logo depois que atravessarmos o último trecho — raciocinou Drizzt e Cattibrie assentiu com cada palavra. — Teremos que lutar contra eles até a entrada da caverna, e ainda mais por dentro.

— Vamos seguir em frente, então — resmungou Bruenor. — Meus malditos pés estão ficando frios!

Cattibrie olhou para Drizzt, como se quisesse ouvir algumas opções. Poucas pareciam aparentes, porém. Mesmo que esse salto fosse possível para Cattibrie, Drizzt e Guenhwyvar, Bruenor, em sua armadura pesada, não poderia chegar até lá, nem Regis. E se eles fossem por ali, Metriz — que só podia andar — estaria sozinha.

— Eu não vou ser muito bom em uma luta — disse Regis com calma.

— Isso nunca o impediu antes! — uivou Bruenor, não entendendo bem aonde ele queria chegar. — Você quer ficar aqui...

Drizzt parou o anão com a mão erguida, adivinhando que o halfling, com sua notável engenhosidade, tinha algo importante e valioso em mente.

— Se Guenhwyvar pudesse me levar através dessa fenda, eu poderia chegar à torre sem fazer barulho — explicou o halfling.

Os rostos de seus companheiros se iluminaram quando começaram a considerar as possibilidades.

— Eu já estive em Cryshal-Tirith antes — continuou Regis. — Eu sei como passar pela torre e como derrotar o fragmento de cristal se conseguir chegar até lá. — Ele olhou para Drizzt enquanto dizia isso e assentiu. Regis esteve com Drizzt na planície ao norte de Bryn Shander, quando o drow derrotou a torre de Akar Kessel.

— Uma tentativa desesperada — observou Drizzt.

— Sim — Bruenor concordou, seco. — Não é como entrar no meio de uma horda de tanar'ri.

Isso causou uma risada, uma realmente tensa, do grupo.

— Deixe Metriz levantar — Drizzt ordenou a Bruenor. — Ela nos levará a qualquer coisa que Errtu tenha planejado. E você — acrescentou ele, olhando para o halfling —, que Gwaeron Vendaval, servo de Mielikki e patrono dos guardiões, esteja com você em sua jornada. Guenhwyvar vai te levar para o outro lado. Entenda, meu amigo, que se você falhar e Crenshinibon não for derrotado, Errtu será ainda mais forte!

Regis assentiu de forma sombria, segurou firme a nuca de Guenhwyvar e se separou do grupo, acreditando que sua única chance seria chegar ao iceberg

rápida e secretamente. Ele e a gata logo sumiram de vista, movendo-se para cima e para baixo através do terreno acidentado. Guenhwyvar fez a maior parte do trabalho, com suas garras cortando fundo o gelo, agarrando-se onde ela conseguisse. Regis apenas continuou se segurando firme e tentou manter as pernas se movendo rápido o suficiente para que não fosse tanto um fardo.

Eles quase sofreram um desastre descendo pelo lado escorregadio de um cone íngreme. Guenhwyvar cavou, mas Regis tropeçou e caiu. Seu impulso ao passar pela gata custou a Guenhwyvar sua tênue pegada no gelo. Ambos escorregaram, indo em direção à água negra. Regis sufocou um grito, mas fechou os olhos e esperava mergulhar em sua desgraça congelante.

Guenhwyvar conseguiu se prender de novo a poucos centímetros do mar frio e mortal.

Abalados e machucados, os dois se levantaram e partiram mais uma vez. Regis reforçou sua determinação, enterrando seus medos lembrando-se o tempo todo da importância de sua missão.



Os companheiros entenderam o quão vulneráveis estavam quando cruzaram a última extensão de gelo aberto para chegar ao enorme iceberg que continha Cryshal-Tirith. Eles sentiram que estavam sendo observados, sentiram que algo terrível estava prestes a acontecer.

Drizzt tentou apressar Metriz. Bruenor e Cattibrie correram à frente.

Os lacaios de Errtu estavam esperando, agachados dentro da entrada da caverna e atrás dos penhascos gelados. De fato, o demônio estava observando o grupo, assim como Crenshinibon.

O artefato achava o balor um tolo, arriscando tanto por tão pouco ganho real. Ele usou o anel para se conectar com Metriz, para ver através dos olhos da anã aprisionada e saber onde exatamente estavam os inimigos.

De repente, a própria ponta de Cryshal-Tirith brilhou em um vermelho feroz, roubando o cinza da tempestade que se aproximava com uma névoa rosada.

Cattibrie gritou para Drizzt, e Bruenor agarrou a mulher e a puxou para frente e para o chão.

Drizzt se jogou na direção de Metriz, mas apenas ricocheteou. Ele esquivou — ele precisava se mover — então derrapou, tentando desesperadamente desacelerar, quando uma linha de fogo ardente saiu da ponta da torre e cortou o estreito de gelo na frente do drow.

Vapor espesso engoliu a área e o ranger atordoado. Drizzt não conseguiu parar por completo e então ele gritou e avançou, saltando e rolando com todas as suas forças.

Só sua boa sorte o salvou. A linha de fogo da torre parou de repente e depois começou de novo, desta vez por sobre a sacerdotisa anã de pé, cortando outra linha atrás dela. A força do golpe lançou pedaços de gelo no ar, engrossando o

vapor. O estreito, agora cortado, sessenta metros quadrados de gelo à deriva, flutuou para o sudeste, girando devagar.

Metritz não tinha para onde ir, então ela apenas ficou perfeitamente imóvel, com seu olhar impassível.

No iceberg principal, os três amigos estavam de pé e correndo mais uma vez.

— Esquerda! — Cattibrie gritou quando uma criatura escalou o cume que era a lateral do cone central. A mulher quase engasgou ao ver a coisa horrível, uma das criaturas menores do Abismo que eram chamadas de manes. Era o espírito de alguém maligno do Plano Material que havia morrido. Pele branca pálida, inchada e repleta de fluidos escorrendo, pendurada em abas soltas ao longo do tronco da coisa, e parasitas de muitas pernas agarrados à sua pele. Tinha menos de um metro de altura, o tamanho de Regis, mas ostentava garras longas e obviamente afiadas e dentes desagradáveis.

Cattibrie lançou uma única flecha prateada, mas um grupo dos amigos da coisa, não mostrando nenhuma consideração por sua própria segurança, correu sobre a crista logo atrás da criatura.

— Esquerda! — a mulher gritou outra vez, mas Drizzt e Bruenor não podiam se dar ao luxo de ouvir essas palavras.

Pois muitos outros manes tinham saído da entrada da caverna, a apenas nove metros de distância, e dois demônios voadores, insetos gigantes que pareciam um cruzamento horrível entre um humano e uma mosca gigante, vinham por sobre a horda.

Bruenor saudou os demônios mais próximos com um corte cruel de seu machado. O golpe funcionou, mas o demônio destruído, em vez de cair morto, explodiu em uma nuvem de fumaça nociva e ácida que queimava na pele e nos pulmões do anão.

— Malditas coisas melequentas! — resmungou o anão de barba vermelha, e ele não foi dissuadido, explodindo um segundo demônio e depois um terceiro em rápida sucessão, enchendo o ar ao seu redor com fumaça ácida.

Drizzt estava batendo em manes e se movendo tão rápido que a nuvem de vapores malignos que se seguiu nem sequer o tocou. Ele havia derrubado um grupo deles, mas depois teve que cair para evitar o rasante de um dos tanar'ri voadores, chamados de chasme.

No momento em que o drow recuperou o equilíbrio, um grupo de manes se fechou ao redor dele, indo ansiosos em sua direção com suas longas e desagradáveis garras.

Cattibrie quase travou mais uma vez com a mera visão dos demônios voadores. Ela já havia abatido meia dúzia de manes, mas agora tinha que voltar sua atenção para os insetos horríveis.

Ela girou e disparou para o mais próximo, quase à queima-roupa, e suspirou com alívio sincero enquanto sua flecha jogava o demônio para trás e para o chão.

Seu oponente, embora estivesse indo embora, simplesmente desapareceu em meio a magia diabólica.

Ele ficou em silêncio atrás de Cattibrie.



Regis e Guenhwyvar viram a comoção, viram as linhas de fogo branco ardente e ouviram a batalha que se seguia. Eles aceleraram o ritmo o máximo possível, mas o terreno não era favorável, não mesmo.

Mais uma vez, o halfling estava apenas se segurando, deixando Guenhwyvar rebocá-lo em meio a sua corrida. Regis quicava e saltava, mas não reclamava. Quaisquer que fossem suas dores, ele tinha certeza de que seus amigos estavam sentindo pior.



— Atrás de você! — gritou Bruenor, libertando-se da horda de manes. Uma das criaturas miseráveis se agarrou com agilidade ao anão, com suas garras cravadas fundo na parte de trás de seu pescoço, mas ele mal se importava.

Tudo o que importava era Cattibrie, e ela estava em apuros. O anão não conseguiu chegar ao demônio atrás dela, mas o que ela havia atingido estava de volta, andando desta vez, e estava bem entre Bruenor e sua amada filha.

Definitivamente não era uma boa posição.

Cattibrie girou quando o chasme atacou. Ela aceitou o golpe cruel em seu ombro e rolou com ele, dando duas cambalhotas completas no gelo antes de se colocar de volta em pé.

O machado de Bruenor atingiu o outro chasme com força total nas costas, jogando-o no chão pela segunda vez. Ainda assim, a coisa teimosa tentou voar, mas o anão veio correndo e a enterrou sem demora, mergulhando sobre ela e pegando sua arma. Ele arrancou o machado e atacou sem parar, jogando o chasme no gelo, salpicando a superfície branca com sangue verde e amarelo.

Ainda assim, o outro demônio estava pendurado nas costas do anão furioso, arranhando e mordendo. Estava começando a causar algum dano real, mas isso terminou tão rápido quanto o corte da cimitarra de um drow.

O chasme restante estava no ar mais uma vez e Cattibrie estava com o arco apontando. Ela tinha conseguido um golpe brutal e o demônio tinha visto o suficiente. Passou por ela e sobre o cume, em direção ao lado de trás da geleira.

Quando ela se virou para seguir seu voo, Cattibrie teve que abaixar seu arco para um alvo diferente, um dentre as dezenas de manes que, a esta altura, tinham vindo correndo sobre o cume.

O chasme sob Bruenor parecia esvaziar — realmente não havia outra maneira de descrever como o corpo do demônio se achatou, como um odre esvaziando seu conteúdo.

Drizzt puxou o anão para cima e o virou com força. A ameaça imediata a Cattibrie havia sido interrompida, mas eles haviam perdido terreno e a horda de

manes se reagrupara.

Não importava para os dois amigos experientes. Um rápido olhar lhes disse que Cattibrie tinha o grupo ao lado sob controle e então eles atacaram, lado a lado, rasgando as fileiras mais próximas dos tanar’ri menores.

Drizzt, com suas cimitarras mortais e cortantes e seus pés rápidos, fez o maior progresso, cortando braços e esquivando-se dos manes com abandono, derrubando seis deles em questão de segundos. O drow mal registrou que seu oponente havia mudado um momento depois, até que seu golpe selvagem foi recebido, não por um, mas por três bloqueios diferentes.

A horda havia diminuído nesta área, com os demônios menores dando uma distância respeitosa à monstruosidade de seis braços que agora enfrentava Drizzt Do’Urden.

Cattibrie viu a luta e reconheceu que o drow estava com problemas. Ela correu para a direita, em direção à costa, tentando conseguir um ângulo bom para um tiro, sem prestar atenção a Metríz que sequer piscava no bloco à deriva, agora a pouco mais de dez metros do iceberg. Seu ombro ferido continuava a jorrar sangue — de fato era terrível o golpe de um chasme — mas ela não podia parar e enfaixá-lo.

A mulher derrapou sobre um joelho. O ângulo era difícil, em especial com o drow ativo entre ela e a tanar’ri de seis braços. Mas Cattibrie sabia que Drizzt iria querer que ela tentasse, que ele precisava que ela tentasse. Então puxou Taulmaril, com os dedos de Cattibrie encontrando sua pegada na corda junto à flecha.

— O drow não pode lutar suas próprias batalhas? — veio uma pergunta por detrás da mulher, uma voz profunda e rouca. — Temos que falar sobre isso. — Era o glabrezu, Bizmatec.

Cattibrie se jogou para frente e abaixou o ombro, movendo o braço até a extensão total para proteger o arco e, mais ainda, para proteger a integridade da flecha preparada. A ágil Cattibrie disparou seu tiro antes mesmo de completar o giro, fazendo uma careta enquanto seu ombro jorrava uma corrente vermelha. A expressão deste mais novo oponente passou de espanto para agonia quando a flecha prateada passou pela parte interna de sua enorme coxa. Cattibrie estremeceu então, pois a flecha continuou para fora da costa, saltando pela água e para o pedaço de gelo à deriva a poucos metros de Metríz, que não reagiu. A mulher percebeu que não deveria ter perdido tempo em seguir a flecha, porém, pois o glabrezu de três metros, feito basicamente de músculos e pinças horríveis rugiu de indignação e alcançou Cattibrie com um longo passo.

Veio uma garra monstruosa que não teria dificuldade em quebrar a mulher ao meio, na altura da cintura esbelta e vulnerável de Cattibrie. Em um movimento fluido, Cattibrie pôs a mão entre o arco e sua corda, alcançando seu corpo e arrancando Khazid’hea de sua bainha. Cattibrie gritou e tentou inutilmente se afastar, fazendo um golpe fraco de retorno com a arma, na esperança de prender a lâmina nas pinças do demônio e desviar seu ataque.

Khazid’hea, tão afiada, atingiu a borda interna da pinça e continuou,

cortando direto.

“Estava com medo de que tivesse me esquecido!”, a espada senciente transmitiu para Cattibrie.

— Nunca — respondeu a mulher, severa.

Bizmatec uivou de novo e atacou com seu grande braço para o outro lado, com a parte restante das pinças derrubando Cattibrie no chão. O glabrezu se aproximou ainda mais, levantando um pé enorme para esmagar a mulher.

Khazid’hea, aproximando-se rápida e seguramente, fez o demônio reconsiderar a sabedoria daquela manobra e arrancou um dos dedos do pé enorme de Bizmatec no processo.

Mais uma vez o glabrezu uivou de raiva. Bizmatec pulou para trás e Cattibrie se levantou, preparando-se para o próximo ataque. O ataque que se seguiu não foi o que a mulher esperava. Bizmatec adorava brincar com mortais, em particular humanos, para atormentá-los e, por fim, parti-los bem devagar, membro por membro. Esta era formidável demais para tais táticas, decidiu o tanar’ri ferido, e então Bizmatec invocou poderes mágicos.

Cattibrie sentiu seu pé traseiro escorregar debaixo dela e, quando tentou se recuperar, percebeu que não estava mais de pé no gelo, estava flutuando no ar.

— Não, seu trapaceiro sugador de fumaça com cara de cachorro! — reclamou Cattibrie, em vão.

Bizmatec acenou com a mão enorme e Cattibrie passou, três metros no ar agora, e se movendo sobre o mar aberto. A mulher rosnou, desafiadora. Compreendendo o que o demônio tinha em mente, ela pegou Khazid’hea em uma mão, segurando-a mais como uma lança do que uma espada, e atirou-a para o lado, para o bloco de gelo segurando Metriz. A espada atingiu o gelo perto da anã e afundou até o punho.

Cattibrie não estava vendo, estava lutando para recuperar o equilíbrio e preparar seu arco. Ela fez isso, mas Bizmatec apenas riu dela e liberou sua energia mágica.

Cattibrie espirrou na água gelada, perdeu o fôlego imediatamente e pôde sentir os dedos dos pés ficando dormentes depressa.

— Metriz! — gritou Cattibrie para a anã, e Khazid’hea chamou a sacerdotisa também, um apelo mental para Metriz puxar a espada do gelo. Metriz ficou impassível, perfeitamente alheia à cena ameaçadora.

Bruenor sabia o que havia acontecido com Cattibrie. O anão a viu subir no ar, ouviu o respingo e seus gritos subsequentes por Metriz. Todos os instintos paternos dentro de Bruenor lhe diziam para fugir da luta e pular na água atrás de sua querida filha, e ainda assim ele sabia que era uma atitude imprudente. Isso não apenas o mataria — pois ele pouco se importava com a segurança pessoal se envolvesse Cattibrie — mas também condenaria sua filha. A única coisa que Bruenor podia fazer por Cattibrie era vencer a luta depressa, e assim o anão foi para os manes com abandono, cortando os inimigos quase ao meio com seu poderoso machado e gritando o tempo todo. Seu progresso foi incrível e toda a

área perto dele estava nublada com sopros de gás amarelado.

A sorte de Bruenor foi revertida pelo clarão de uma súbita explosão de fogo. O anão caiu para trás e gritou, atordoado por um momento, com seu rosto vermelho pelo clarão. Ele balançou a cabeça ferozmente e voltou aos seus sentidos quando Bizmatec entrou na briga, o enorme demônio batendo em Bruenor na cabeça com o que restava de sua garra direita e suas pinças esquerdas indo para a garganta do anão tentando matar rápido.

Drizzt ouviu tudo, o destino de Cattibrie e Bruenor. O drow não permitiu que as insinuações de culpa entrassem em seus sentidos. Há muito tempo, Drizzt Do'Urden aprendeu que ele não era responsável por toda a tristeza do mundo, e que seus amigos seguiriam o caminho de suas próprias escolhas. O que Drizzt sentiu foi indignação, pura e simples, e adrenalina percorreu suas veias, levando-o a maiores alturas de batalha.

Mas como alguém poderia bloquear seis ataques?

Fulgor foi pela esquerda, esquerda, esquerda e então voltou pela direita, cada movimento pegando uma lâmina. A outra lâmina de Drizzt, realmente pulsante com fome, veio em um golpe vertical, com a ponta apontando para o chão, bloqueando duas das espadas da marilith ao mesmo tempo. Fulgor voou de volta para o outro lado, inclinando-se para cima para bloquear e, em seguida, girando para baixo para interceptar. Então o drow saltou o mais alto que pôde, por puro instinto, à medida que a marilith deu um meio giro, com sua cauda verde e escamosa passando em uma tentativa de dar uma rasteira no drow.

Com a vantagem ganha, Drizzt bateu no chão correndo, em frente, com suas cimitarras voando na frente em uma onda ofensiva selvagem. E embora ele estivesse dentro dos ângulos das seis espadas do demônio, seu ataque foi derrotado quando a marilith simplesmente desapareceu — pop! — e reapareceu logo atrás dele.

Drizzt sabia o suficiente sobre demônios para reagir ao movimento. Assim que seu alvo desapareceu, ele mergulhou em um rolamento de cabeça, girando quando se levantou. Sua cimitarra faminta disparou para o lado enquanto ele se levantava, cortando um demônio que se aventurou perto demais, mas Drizzt mal seguiu o ataque, com seus pés rápidos já girando no gelo para reverter sua direção, para levá-lo de volta à marilith.

Novamente surgiu o retinir de bloqueio e contra-ataque, soando quase como um único e longo lamento, enquanto oito lâminas teciam uma dança da morte.

Parecia quase um milagre, uma impossibilidade virtual, mas Drizzt acertou o primeiro golpe, com Fulgor pegando a marilith em um de seus numerosos ombros, tornando esse braço inútil.

E então havia cinco espadas atacando com força o rosto do drow e ele teve que recuar.



Regis e Guenhwyvar enfim chegaram ao ponto mais estreito do canal entre os icebergs, e pareceu um salto desesperado para o halfling assustado. Pior ainda, um novo problema se apresentou, pois a área em frente a eles não era uma corrida vazia e secreta para a torre de cristal, mas estava se enchendo rapidamente de manes miseráveis.

Regis teria voltado então, preferindo tentar encontrar seus amigos, ou, se eles já tivessem ido, colocar o rabo entre as pernas e fugir, todo o caminho de volta para a tundra, todo o caminho de volta para as minas dos anões. Imagens de voltar com um exército de anões — de voltar atrás de um exército de anões! — passaram pela mente do halfling, mas logo provou ser uma ideia discutível.

Regis estava segurando Guenhwyvar, e ele logo percebeu que a pantera dedicada não tinha intenção de sequer desacelerar. O halfling agarrou com mais força. Ele gritou de medo quando a grande gata saltou, voando sobre a água negra, atravessando a abertura para derrapar com força no gelo, espalhando o grupo mais próximo de manes. Guenhwyvar poderia ter acabado com essas criaturas horríveis, mas a pantera conhecia sua missão e seguiu em frente com total abandono. Com Regis segurando-se desesperado e uivando de terror, Guenhwyvar correu, cortando para a esquerda e para a direita, esquivando-se de manes e deixando-os para trás. Em questão de segundos, a dupla passou por cima de um cume e desceu em um pequeno vale vazio, bem na base de Cryshal-Tirith. Os manes, aparentemente estúpidos demais para seguir presas que haviam desaparecido de vista, não vieram em perseguição rápida.

— Eu devo estar louco — sussurrou Regis, olhando outra vez para a torre de cristal que serviu como prisão para ele quando Akar Kessel invadiu Vale do Vento Gélido. E Kessel, embora fosse um mago, era apenas um homem. Desta vez, um demônio, um grande e poderoso balor, controlava o fragmento de cristal!

Regis não conseguia ver nenhuma porta para a torre de quatro lados, como sabia que não veria. Uma defesa adicional da torre era que a entrada de Cryshal-Tirith não era visível para criaturas do plano de existência em que a torre estava, com a única exceção do portador do fragmento de cristal. Regis não podia ver a porta, mas Guenhwyvar, uma criatura do Plano Astral, com certeza podia.

Regis hesitou, conseguiu segurar Guenhwyvar por um momento.

— Há guardas — explicou o halfling. Ele lembrou-se dos trolls gigantes e poderosos que estiveram na última Cryshal-Tirith, e imaginou que monstros Errtu poderia ter colocado no lugar.

Mesmo enquanto falava, a dupla ouviu um zumbido e olhou para cima. Regis quase desmaiou quando um chasme pairou sobre o cume e se lançou sobre eles.



Nem um pouco incomodado por levar uma pancada na cabeça, Bruenor ergueu o machado para interceptar a pinça. O anão correu à frente, ou, pelo menos, tentou. Quando esse ataque não funcionou, ele sabiamente inverteu seu

curso de ação e entrou em um rápido recuo tático.

— Monstrengo maior, alvo maior — rosnou Bruenor, endireitando o capacete de um chifre em sua cabeça. Ele chicoteou o machado para o lado, derrubando um par de manes, depois rugiu e atacou o próprio Bizmatec, não mostrando medo algum.

O glabrezu de quatro braços enfrentou a carga com uma meia-garra batendo e um par de punhos. Bruenor acertou um golpe, mas foi atingido duas vezes em troca. Atordoado, o anão só podia olhar impotente quando a pinça boa do demônio se aproximou outra vez.

Uma faixa prateada passou pelo anão, com a flecha atingindo o demônio em seu peito maciço e forçando Bizmatec a dar um passo cambaleante para trás.

Lá estava Cattibrie, ainda na água, debatendo-se, se mantendo no alto para que pudesse trazer Taulmaril, que ela havia virado de lado, fora da água por tempo suficiente para lançar um tiro. Disparar o arco já foi um feito incrível, mas realmente acertar o alvo...

Bruenor não conseguia entender como ela chegou de volta no alto, muito alto, até que o anão percebeu que Cattibrie estava com o pé em um pedaço de gelo submerso. Então ela se reergueu, soltando outra flecha mortal.

Bizmatec uivou e cambaleou para trás mais um passo.

Cattibrie também uivou de alegria, mas o grito dela não foi sincero. Ela estava feliz por estar se vingando do demônio e feliz por estar ajudando seu pai, mas não podia negar que suas pernas já estavam dormentes, que seu ombro continuava a sangrar e que seu tempo nessa batalha não era longo. Ao seu redor, a água negra e fria esperava impaciente, como um animal rondando esperando para devorar a mulher condenada.

Seu terceiro tiro errou o alvo, mas chegou perto o suficiente para que Bizmatec tivesse que se abaixar de repente. O demônio se torceu e se abaixou, então seus olhos se arregalaram quando percebeu que acabara de colocar a testa bem na direção do machado apressado de Bruenor.

O golpe deixou Bizmatec de joelhos. O demônio sentiu o puxão feroz enquanto Bruenor soltava seu machado. Então veio outra explosão e um traço prateado para o lado que explodiu os manes que estavam tentando vir em auxílio do glabrezu. Onde estava Errtu agora? Então veio um terceiro golpe, e o mundo estava girando, escurecendo, enquanto o espírito de Bizmatec adernava ao longo do corredor que o levaria de volta ao Abismo por cem anos de banimento.

Bruenor saiu da fumaça negra, tudo o que restava do glabrezu, com fôlego renovado, atacando as fileiras de manes que diminuía rápido, indo até Drizzt. Ele não podia de fato ver o drow, mas podia ouvir o retinir de aço, a repetição muitíssimo rápida de lâmina atingindo lâmina.

Ele conseguiu ter um vislumbre de Cattibrie, e seu coração disparou de esperança, pois sua filha de alguma forma havia aberto caminho até o mesmo bloco de gelo que levava Metriz.

— Vamos lá, anã — Bruenor murmurou intensamente. — Encontre seu deus

e salve minha garota!

Metritz não se moveu enquanto Cattibrie continuava a se debater. A mulher estava ocupada demais, assim como seu pai, para notar outra forma imensa vindo em direção à batalha, movendo-se rápida e graciosamente através do gelo.



A uma curta distância de volta dentro da abertura da caverna, Errtu observou a tudo com puro prazer. O demônio não sentiu perda alguma quando Bizmatec foi jogado no nada, pouco se importava com os chasmes e nada com os manes. Até mesmo a marilith, em um combate tão desesperado com Drizzt, apenas preocupava o balor porque Errtu temia que ela pudesse matar o drow. Quanto aos generais e seus soldados, eles eram substituíveis, bastante substituíveis. Não havia escassez de demônios dispostos esperando ansiosos no Abismo.

Então deixe os companheiros vencerem aqui no iceberg aberto, Errtu imaginou. A mulher já estava fora da luta, e o anão havia sido espancado. E Drizzt Do'Urden, embora estivesse lutando tão bem, sem dúvidas estava se cansando. Quando Drizzt entrasse na caverna, ele provavelmente estaria sozinho e, nenhum mortal, nem mesmo um elfo drow, poderia enfrentar o poderoso balor.

O demônio sorriu cheio de malícia e observou a luta que continuava. Se a marilith ganhasse muita vantagem, Errtu teria que intervir.



Crenshinibon também assistia a batalha com grande interesse. O fragmento de cristal, focado na luta principal, estava alheio aos inimigos que haviam chegado à porta de Cryshal-Tirith. Ao contrário de Errtu, o artefato queria que a luta acabasse logo, queria Drizzt e seus amigos simplesmente destruídos antes mesmo de chegarem perto da caverna. Crenshinibon gostaria de lançar outra linha de fogo — o drow era um alvo mais estacionário agora, preso em combate como estava — mas o primeiro ataque havia enfraquecido demais o fragmento. O encontro com a safira antimagia também cobrou seu preço. Crenshinibon só podia esperar que o dano acabasse se curando.

Por enquanto, porém...

O artefato perverso encontrou uma solução. Ele estendeu suas intenções telepaticamente para o anel que Errtu havia deixado no chão, para a anã presa dentro daquela joia.

No bloco de gelo, Metritz voltou a se mover, e Cattibrie, sem entender, sorriu esperançosa quando notou a chegada da clériga.



Nas guerras intermináveis do Abismo, os demônios conhecidos como mariliths têm uma reputação como generais, como os melhores estrategistas. Mas Drizzt logo percebeu que a criatura com sete membros não era tão coordenada em seus movimentos. As rotinas da marilith não variavam, simplesmente por causa da confusão que qualquer portador encontraria na tentativa de coordenar os movimentos de seis lâminas separadas.

E assim o drow estava se saindo melhor, embora seus braços formigassem de dormência pelo grande número de bloqueios pelos quais ele havia passado.

Esquerda, esquerda, depois direita foi o movimento de Fulgor, complementando os movimentos para cima e para baixo da outra cimitarra, e Drizzt foi rápido em saltar quando a cauda da marilith veio cortando de forma previsível.

O demônio desapareceu mais uma vez e Drizzt decidiu girar. A marilith esperava que ele fizesse isso, ele percebeu, e então ele seguiu em frente em vez disso, e acertou um golpe doloroso quando a criatura reapareceu, no lugar exato em que ela tinha acabado de estar.

— Oh, meu filho — disse a marilith inesperadamente, recuando. Isso fez Drizzt parar, mas ele ainda estava agachado, ainda capaz de cortar duas vezes e transformar em gás os dois manes que chegaram muito perto.

— Oh, meu filho — repetiu o demônio, em uma voz que era tão familiar ao drow cercado. — Você não consegue ver através do disfarce? — continuou sua inimiga.

Drizzt respirou fundo, tentando não olhar para o corte profundo e sangrento que ele havia feito no seio esquerdo da marilith, imaginando de repente se ele havia agido de forma tola.

— É Zaknafein — continuou a criatura. — Um truque de Errtu, me forçando a lutar contra você... como Matriarca Malícia fez com aquele Zin-carla!

As palavras atordoaram Drizzt profundamente, prenderam seus pés no lugar. Seus joelhos quase dobraram quando a criatura mudou gradualmente de forma, passou de uma monstruosidade de seis braços para um belo drow, um que Drizzt Do'Urden conhecia muito bem.

Zaknafein!

— Errtu quer que você me destrua — disse a criatura.

A marilith fez bem em esconder uma risadinha. Ela examinou os pensamentos de Drizzt para inventar essa manobra e seguiu aquele curso, deixando Drizzt liderar cada passo. Assim que ela proclamou que isso era um truque do balor, Drizzt pensou em Matriarca Malícia, quem quer que fosse, e em Zin-carla, o que quer que fosse. A marilith estava mais do que preparada para esse jogo.

E estava funcionando! As cimitarras de Drizzt cederam.

— Lute contra ele, meu pai! — gritou Drizzt. — Encontre sua liberdade, como você fez com Malícia!

— Ele é forte — respondeu a marilith. — Ele... — a criatura sorriu,

baixando suas duas armas restantes. — Meu filho! — veio a voz suave e familiar.

Drizzt quase desmaiou.

— Devemos ajudar o anão — ele começou a dizer, disposto a acreditar que este era de fato Zaknafein, e que seu pai poderia encontrar o caminho para sair das garras mentais de Errtu.

Drizzt estava disposto a acreditar nisso, mas sua cimitarra, forjada para destruir tais criaturas de fogo, com certeza não estava. A cimitarra não podia “ver” a ilusão da marilith, não podia ouvir a voz suave.

Drizzt então deu um passo para o lado, em direção a Bruenor, quando reconheceu a pulsação contínua, a fome implacável, daquela lâmina. Ele deu outro passo, apenas para posicionar os pés da forma correta, e então se lançou na ilusão de seu pai, com sua raiva dobrando.

Ele foi recebido pelas cinco lâminas restantes quando a marilith retomou sua forma mais natural e a batalha recomeçou.

Drizzt invocou sua magia inata e calou o demônio com o fogo feérico arroxeadado, mas a marilith riu e rebateu a energia mágica, apagando o fogo com um pensamento.

Drizzt ouviu o familiar arrastar por detrás dele e no mesmo instante trouxe um globo de escuridão impenetrável, cobrindo a si mesmo e à criatura.

A marilith o provocou.

— Você acha que eu não posso ver? — o demônio rugiu alegre. — Eu vivi mais tempo na escuridão do que você, Drizzt Do’Urden!

Seus ataques inabaláveis pareciam confirmar suas palavras. Espada soou contra cimitarra, contra cimitarra, contra cimitarra, contra... machado.

A criatura não entendeu por uma fração de segundo, uma hesitação fatal. De repente, ela percebeu que Drizzt não estava mais na frente dela, mas o aliado anão do drow! E se Bruenor estava na frente...

A marilith buscou sua magia inata mais uma vez, pensando em se teletransportar para um lugar seguro.

O ataque de Drizzt veio primeiro, porém, com sua cimitarra faminta atravessando a espinha dorsal da marilith.

Seu globo de escuridão desapareceu então, e Bruenor, na frente do demônio, uivou insanamente quando a ponta da cimitarra de Drizzt saiu do peito da marilith.

Drizzt segurou, até mesmo conseguiu uma torção ou duas, enquanto a cimitarra se alimentava, com a energia correndo ao longo de sua lâmina e punho.

A Marilith cuspiu maldição após maldição. Ela tentou atacar Bruenor, mas não conseguiu levantar os braços enquanto aquela lâmina cruel e amaldiçoada engolia sua força vital, drenando-a. A marilith ficou menos substancial de repente, com sua carne derretendo até o nada esfumaçado.

Ela prometeu a Drizzt Do’Urden mil mortes torturadas, prometeu que um dia voltaria para se vingar.

Drizzt já tinha ouvido tudo isso antes.

— Há coisa pior lá dentro — disse Drizzt a Bruenor quando tudo acabou.

Bruenor deu uma rápida olhada por cima do ombro e viu Metriz se aproximando de sua filha em dificuldades — o que o anão pensou ser uma coisa boa. Não havia mais nada que Bruenor pudesse fazer por ela.

— Então vamos! — ele berrou em resposta.

Restavam apenas alguns manes, e mais estavam vindo por sobre o cume do lado de trás do iceberg. Então, os amigos atacaram, lado a lado. Eles explodiram qualquer resistência escassa, entraram na caverna com tudo, onde o último grupo de manes os esperava, grupo que foi sumariamente destruído.

A única luz que os companheiros tinham com eles vinha das lâminas de Drizzt. Fulgor brilhava em seu azul habitual, enquanto a outra lâmina brilhava de forma intensa, em um tom diferente de azul. Esta cimitarra brilhava apenas em frio extremo, e estava brilhando com mais ferocidade após seu banquete mais recente.

A caverna parecia maior por dentro. O chão dentro da entrada se inclinava de forma abrupta para aumentar sua profundidade, embora todo o lugar estivesse cheio de estalagmites e estalactites geladas, a maioria indo do chão ao teto, que agora estava a mais de nove metros acima da dupla.

Quando a luta terminou, Drizzt apontou para o outro lado, até uma inclinação íngreme, um caminho até a parede oposta, que terminava em um patamar que parecia virar ao redor de uma camada de gelo espesso.

Eles começaram a seguir pelo chão irregular, mas pararam quando ouviram o riso maníaco. Errtu apareceu e o frio ficou quente quando o poderoso balor soltou seu fogo devastador.



Foi um simples caso de subestimação. O chasme cohecia o mundo material, tinha estado aqui antes, e sabia o que esperar das criaturas que viviam aqui.

Mas Guenhwyvar não era do mundo material e estava acima do que uma gata comum poderia fazer.

O chasme voou sobre a dupla, acreditando estar alto o suficiente para estar seguro. Grande, de fato, foi a surpresa do demônio quando a poderosa gata saltou para cima, cruzando nove metros em um mero instante, com suas grandes garras se prendendo depressa ao torso similar ao de um inseto.

Então eles desceram, com Guenhwyvar rasgando descontrolada com suas patas traseiras, segurando firme com as frontais e mordendo com toda a força de suas poderosas mandíbulas.

Regis olhou para a dupla que rolava, logo supondo que ele poderia fazer pouco para ajudar. Ele chamou repetidamente por Guenhwyvar, depois olhou em volta, vendo que alguns dos manes estavam retornando rápido, desta vez continuando sobre o cume para se aproximar.

— Rápido, Guenhwyvar! — gritou o halfling e a pantera fez exatamente isso,

redobrando seus chutes devastadores.

Então era Guenhwyvar sozinha no chão, saindo da fumaça negra que já se dissipava. A gata veio direto até Regis e foi para a porta, mas Regis, com uma ideia surgindo em sua cabeça, puxou com força para parar seu ímpeto.

— Há uma janela no último andar! — explicou o halfling, pois ele não tinha vontade de abrir caminho através dos guardas da torre, o que poderia, ele percebeu, incluir Errtu. Ele sabia que isso era uma tentativa desesperada, pois a janela no último andar de Cryshal-Tirith com frequência era tanto um portal para outro lugar quanto uma entrada ou saída normal para a torre.

Guenhwyvar examinou a área indicada rapidamente e depois mudou de direção. Regis foi direto para as costas da pantera, temendo retardar a corrida desesperada da gata se suas pernas não conseguissem acompanhar.

Então Guenhwyvar subiu pela lateral do monte cônico. Com suas garras cavando, pernas se agitando com todas as forças, ela chegou a uma área relativamente plana, tomou um impulso muitíssimo rápido e saltou para a torre, para a pequena janela.

O par atingiu o lado de Cryshal-Tirith com força, com Regis de alguma forma se debatendo sobre a pantera para fazer seu corpo passar através da janela estreita. O halfling pousou com força e rolou para trás, por fim colocando as costas na parede. Ele começou a chamar Guenhwyvar para entrar.

Mas ele ouviu o rugido da gata e depois ouviu o salto de Guenhwyvar para longe do lado da torre, a pantera acelerando para ir em auxílio de seu mestre.

Isso deixou Regis sozinho na pequena sala para enfrentar o fragmento de cristal.

— Ótimo — disse o halfling aterrorizado secamente.

CAPÍTULO 27



O confronto

DRIZZT E BRUENOR LOGO ENTENDERAM AS CONDIÇÕES absolutamente desfavoráveis em que se encontraram com Errtu. O fogo do demônio se alastrou, transformando a caverna de gelo em um lamaçal.

Blocos imensos caíram do teto, forçando os amigos a se esquivar, com a água fria os deixando mais pesados.

Pior ainda, sempre que o grande balor se afastava da dupla, tirando seu calor diabólico, a água começava a congelar de volta em torno de Drizzt e Bruenor, retardando-os.

Durante toda a provação, eles ouviram o riso provocador do poderoso Errtu.

— Que tormento o espera, Drizzt Do’Urden! — berrou o demônio.

Drizzt ouviu o súbito respingo atrás dele, sentiu o calor de repente intenso e sabia que o demônio havia usado sua magia, se teletransportado para chegar logo atrás do drow. Drizzt começou a se virar, foi rápido o suficiente para se esquivar, mas o demônio apenas cravou sua espada de relâmpago na água atrás do drow, e a energia liberada da lâmina sacudiu cada músculo de Drizzt.

Drizzt girou, cerrou os dentes para evitar que mordesse a própria língua. Ao redor veio Fulgor, em um bloqueio perfeito, encontrando o segundo ataque de Errtu no meio do caminho.

O demônio riu ainda mais alto quando sua lâmina diabólica soltou outro solavanco, uma explosão de energia elétrica que percorreu a cimitarra de Drizzt e o drow, correndo por seu corpo e estalando os joelhos tão dolorosamente que ele perdeu o equilíbrio e quase perdeu a consciência.

Ele ouviu o rugido de Bruenor, e o som de água enquanto o anão corria em sua direção. O anão não conseguiria chegar lá a tempo, Drizzt percebeu. O ataque repentino de Errtu o havia debilitado bastante.

Mas, de repente, o demônio se foi, simplesmente se foi. Drizzt levou apenas um momento para entender que Errtu estava brincando com eles! O demônio

esperou todos esses anos para se vingar de Drizzt, e agora o perverso balor estava se divertindo para valer.

Bruenor derrapou enquanto Drizzt recuperava o equilíbrio. Os dois ouviram o som da risada provocadora de Errtu mais uma vez, do outro lado do caminho.

— Cuidado, pois o demônio pode aparecer onde quiser — advertiu Drizzt e, enquanto falava as palavras, ouviu o estalo de um chicote e o grito do anão. Drizzt girou enquanto Bruenor era puxado por seus pés.

— Não me diga! — reclamou o anão, lutando furiosamente para se ajeitar para desferir um ataque enquanto Errtu o puxava para trás, para longe de Drizzt.

Bruenor percebeu a profundidade de seus problemas então, pois ao olhar para trás, ele viu uma parede de fogo pairando diante dele, escaldando e cuspidando enquanto transformava o gelo em vapor. Atrás dele estava Errtu puxando-o com o chicote, sorrindo cheio de malícia.

Drizzt sentiu a força abandonar seu corpo, ele sabia como Errtu pretendia atormentá-lo. Bruenor estava condenado.



Regis não sabia disso, mas apenas sua presença naquela pequena sala no topo de Cryshal-Tirith salvou Cattibrie. Metríz estava perto dela, à beira do gelo. Para o horror de Cattibrie, a anã não tentou ajudá-la a puxar sua forma dormente sobre a borda do gelo flutuante, mas, ao invés disso, começou a empurrá-la e chutá-la, tentando jogá-la de volta na água.

Cattibrie lutou da forma mais feroz que pôde, mas sem uma base firme e com as pernas completamente dormentes, ela estava perdendo a luta.

Mas então Regis entrou na torre, e o fragmento de cristal teve que liberar Metríz de seu controle e se concentrar nessa nova ameaça.

Metríz parou de lutar, ficou imóvel por completo. Assim que percebeu que a anã estava imóvel, Cattibrie agarrou a perna robusta de Metríz, usando a anã para se afastar da água.

Depois de um esforço considerável, a mulher conseguiu se levantar trêmula. Drizzt e Bruenor já haviam ido em frente, para a caverna, mas ainda havia manes para atirar, incluindo um grupo que havia pulado na água e estava se debatendo, se aproximando aos poucos de Cattibrie e Metríz, as últimas inimigas visíveis restantes.

Ela sacou Taulmaril.



Bruenor lutou com todas as suas forças. Ele agarrou o toco remanescente de uma estalagmite destruída, mas a coisa gelada era escorregadia demais para ele se firmar. Não teria ajudado de qualquer maneira, não com Errtu — tão grande e forte — o puxando. O anão uivou de dor quando seus pés entraram no fogo

diabólico.

Drizzt se pôs em corrida tão rápido que acabou escorregando. Ele continuou se movendo, porém, mesmo caindo de joelhos com força. O drow mal se importava com sua dor. Bruenor precisava dele, isso era tudo o que importava. Ele correu a toda velocidade, encontrou um ponto de apoio adequado no meio do atoleiro e se afastou, mergulhando para fora, com o braço estendido e segurando a cimitarra forjada com gelo, deslizando sua lâmina curva ao lado de seu amigo.

Nessa área, o fogo de Errtu foi extinto, apagado pela magia da cimitarra.

Ambos os amigos tentaram se levantar, e ambos foram lançados de volta ao chão molhado quando o balor mergulhou sua espada de relâmpago no gelo aquoso, provocando-os o tempo todo.

— Sim, um adiamento! — berrou o demônio. — Muito bem, Drizzt Do'Urden, drow idiota. Você estendeu meu prazer e, por isso... — a frase do demônio terminou com um grunhido quando Guenhwyvar voou, batendo com força em Errtu, deixando-o desequilibrado no chão escorregadio.

Drizzt já estava de pé e em movimento. Bruenor trabalhou rápido para se desembaraçar das correias amarradas do chicote do demônio. E Guenhwyvar rasgou em descontrole, mordendo e arranhando.

Errtu conhecia a gata, havia enfrentado Guenhwyvar naquela mesma ocasião quando Drizzt o baniu, e o balor sentiu-se tolo por não antecipar que o animal chegaria em breve.

Mas não importa, Errtu raciocinou, e com um enorme sacudir de seus ombros com músculos poderosos, o demônio lançou a gata para longe.

Então veio Drizzt, com sua cimitarra faminta indo na direção da barriga do demônio.

A espada de relâmpago de Errtu desceu em defesa, e isso também foi um ataque, enquanto a energia corria de arma em arma e, logo em seguida, em Drizzt, arremessando-o para trás.

Bruenor estava em alta velocidade e o machado do anão fez um corte com força a perna de Errtu. O demônio rugiu e golpeou o anão, e Bruenor voou para trás. Surgiram as asas coriáceas do demônio, erguendo-se acima do alcance dos poderosos amigos. Guenhwyvar saltou outra vez, mas Errtu a pegou no meio do salto, interrompeu-a com um feitiço de telecinese, como o glabrezu havia feito com Cattibrie.

Ainda assim, para Drizzt e Bruenor, sacudindo suas feridas anteriores, Guenhwyvar estava ajudando, estava mantendo as consideráveis energias mágicas do demônio envolvidas.

— Solte meu pai! — gritou Drizzt.

Errtu riu dele e o adiamento estava no fim. O feitiço de Errtu jogou a pantera de lado e o demônio veio em toda a sua ira.



Era uma sala pequena, de talvez uma dezena de metros de diâmetro e com um teto abobadado chegando até o pináculo da torre. No meio da sala, pendurado no ar vazio, estava Crenshinibon, o fragmento de cristal, o coração da torre, pulsando com uma cor vermelho-rosada como se fosse uma coisa viva.

Regis olhou em volta depressa. Ele viu o cofre caído no chão — ele conhecia de algum lugar, embora não pudesse ter certeza de onde naquele momento — e o anel com a pedra incrustada, mas o significado que eles tinham, o halfling não tinha como saber.

E ele não tinha tempo de descobrir. Regis teve uma extensa conversa com Drizzt após a queda de Kessel, e ele conhecia bem a técnica que o drow havia usado para derrotar a torre naquela ocasião, simplesmente cobrindo o fragmento pulsante com farinha para bloqueá-lo. Assim foi com o halfling agora enquanto ele puxava a pequena mochila de suas costas e caminhava com confiança.

— Hora de dormir — provocou Regis. Ele estava quase certo, mas não da maneira que ele queria dizer, pois quase ficou inconsciente.

O halfling e Drizzt erraram. Na torre na planície fora de Bryn Shander anos atrás, Drizzt havia coberto não Crenshinibon, mas uma das inúmeras imagens do fragmento. Nesta ocasião, era o verdadeiro fragmento de cristal, o artefato senciente e poderoso, que servia como o coração da torre. Um ataque tão escasso foi derrotado por um pulso de energia que desintegrou a farinha e, à medida que a desintegrava, queimou o saco nas mãos do halfling e jogou Regis com força contra a parede distante.

O halfling atordoado gemeu ainda mais alto quando o alçapão no chão da sala se abriu. O fedor de trolls entrou, seguido de perto por uma mão enorme e larga com garras afiadas e pele verde pútrida.



Cattibrie mal podia sentir suas extremidades, seus dentes tremiam incontrolavelmente e ela sabia que sua corda do arco cortava fundo em seus dedos, embora não sentisse dor ali. Ela teve que continuar, pelo bem de seu pai e de Drizzt.

Usando a sólida Metriz como apoio, a jovem se estabilizou e disparou uma flecha, derrubando o demônio mais próximo da entrada da caverna. De novo e de novo, Cattibrie atirava, com sua aljava encantada fornecendo-lhe munição sem fim. Ela dizimou a maioria dos manes restantes na praia de gelo, e afastou aqueles que vinham sobre o cume. Ela quase atirou em Guenhwyvar também, antes de reconhecer a gata em alta velocidade. Seu coração recebeu alguma esperança quando a poderosa pantera correu para a caverna.

Logo, tudo o que restava dos manes eram os poucos na água, nadando rápido na direção de Cattibrie. Cattibrie trabalhou sem parar — a maioria de seus tiros atingiu o alvo — mas um demônio subiu no bloco de gelo e veio correndo.

Cattibrie olhou para sua espada, enterrada até o punho no gelo, e sabia que

não chegaria a tempo. Em vez disso, ela usou o arco como um taco, golpeando o demônio com força no rosto.

A coisa miserável derrapou, desequilibrada, e assim que os dois se aproximaram, Cattibrie bateu com a testa no nariz do demônio feio. Subiu a ponta do arco, afundando com força sob o queixo flácido da coisa, cutucando a pele que escorria. A criatura explodiu em gás nocivo, mas tinha feito o seu trabalho. O impulso de sua corrida, combinado com a nuvem gasosa repentina, lançou Cattibrie para trás, passando pela anã e caindo de volta na água.

Ela se levantou, ofegante, mexendo os braços que não conseguia sentir. Suas pernas eram inúteis para ela agora. Ela conseguiu se agarrar à borda do bloco de gelo, prendendo os dedos em uma pequena fenda, pois sabia que sua força já estava desaparecendo. Ela gritou por Metriz, mas mesmo aqueles músculos de sua boca não responderam ao comando de sua mente.

Cattibrie havia sobrevivido aos demônios, ao que parecia, apenas para ser destruída pelos elementos naturais do Vale do Vento Gélido, o lugar que ela havia chamado de lar durante a maior parte de sua vida. Ela não deixou essa ironia passar enquanto todo o mundo esfriava.



As costas de Regis deslizaram pelo teto curvo enquanto o troll de dois metros e meio, o maior dos dois que haviam entrado na sala, o ergueu no ar para olhar em seu rosto medonho.

— Agora você vai para minha barriga! — proclamou a coisa horrenda, abrindo toda a sua considerável boca.

O simples fato de o troll poder falar deu a Regis uma ideia, um vislumbre desesperado de esperança.

— Espere! — ele ordenou à criatura, estendendo a mão sob sua túnica. — Eu tenho um tesouro para oferecer.

Saiu o pingente premiado do halfling, o rubi magistral e hipnótico dançando no final da corrente a poucos centímetros dos olhos de troll assustados e, de repente, intrigados.

— Este é apenas o começo — gaguejou Regis, se esforçando ao máximo para improvisar, uma vez que as consequências do fracasso eram muito evidentes. — Eu tenho um monte destes. Veja como ele é maravilhoso girando, atraindo seus olhos...

— E agora, você vai comer a coisa ou não? — o segundo troll exigiu saber, empurrando o primeiro com força. Mas aquele troll foi pego depressa pelo encantamento e já estava pensando que não queria compartilhar o espólio com seu companheiro.

Assim, a coisa horrenda estava mais do que aberta à sugestão que se seguiu de Regis quando o halfling olhou tranquilo para o segundo troll e disse:

— Mate-o.

Regis caiu com força no chão e quase foi esmagado quando os dois trolls caíram em uma luta selvagem. O halfling tinha que se mover rápido, mas o que ele deveria fazer? Sua evasão o levou ao anel com a pedra incrustada, que ele embolsou de imediato, e ao cofre aberto e vazio, que de repente reconheceu.

Era o mesmo cofre que o glabrezu carregava quando Regis e seus companheiros encontraram a maligna Matriarca Baenre nos túneis sob o Salão de Mitral, o mesmo cofre que segurava a pedra, a safira negra que havia roubado toda a magia.

Regis pegou a coisa e passou correndo pelos trolls que rolavam no chão, chegando rápido até o fragmento de cristal. Uma enxurrada de imagens mentais o assaltou então, quase dobrando suas pernas. O artefato senciante, sentindo o perigo, entrou na mente do halfling, dominando o pobre Regis. Regis queria seguir em frente, ele queria de verdade, mas seus pés não obedeceriam.

E então ele não tinha certeza de que queria seguir em frente. De repente, Regis teve que se perguntar por que ele queria destruir a torre de cristal, a bela e maravilhosa estrutura. E por que ele desejaria a destruição de Crenshinibon, o criador, quando ele poderia usar o artefato em seu próprio benefício?

O que Drizzt sabia afinal?

Embora ele fosse uma alma confusa e quase perdida naquele momento, o halfling pensou em levantar seu próprio pingente de rubi diante de seus olhos.

Imediatamente Regis se viu girando nas profundezas do item, seguindo as cintilações vermelhas cada vez mais profundas. A maioria das pessoas se perdia nesse encanto, mas foi lá, no fundo da hipnose de sua pedra preciosa, que Regis se encontrou.

Ele largou a corrente suspensa e saltou para frente, fechando o cofre de contenção sobre Crenshinibon assim que ele liberou outro pulso de energia mortal.

O cofre engoliu o item e seu ataque, e Regis arrancou o fragmento do ar.

Imediatamente a torre, a gigantesca imagem do fragmento de cristal, começou a tremer, os primeiros estrondos de sua agonia.

— Ah, de novo não... — murmurou o halfling, pois ele já havia passado por isso antes, e havia escapado apenas com a ajuda de Guenhwyvar, enquanto Drizzt havia escapado por...

Regis se virou para a janela, saltou até o peitoril. Ele olhou de volta para os trolls, se abraçando em vez de lutar enquanto a torre, sua casa, tremia sob eles. Em uníssono, eles se viraram para olhar para o halfling sorridente.

— Talvez outro dia — Regis disse a eles, e então, sem olhar para baixo, ele saltou. Seis metros abaixo, ele atingiu a lateral do topo do iceberg, quicando e deslizando sem controle até chegar a uma parada repentina e abrupta na neve gelada. A torre de cristal desmoronou ao redor dele, com enormes blocos errando por pouco o halfling atordoado e machucado.



O terremoto no iceberg causou uma parada temporária nos combates dentro da caverna, um alívio temporário para aqueles que estavam sendo espancados sem piedade pelo poderoso tanar'ri. Mas o pobre Bruenor, de pé junto à parede da caverna, caiu quando uma ampla rachadura se abriu sob seus pés. Embora a ruptura não fosse muito profunda, indo apenas até a cintura de Bruenor, quando o tremor terminou, o anão se viu preso.

A perda de Crenshinibon não fez nada para diminuir os poderes de Errtu, e a queda óbvia da torre só aumentou a raiva do balor.

Guenhwyvar voltou voando para ele, mas o demônio espetou a gata no meio do salto com sua poderosa espada, segurando Guenhwyvar com uma mão poderosa.

Drizzt, de joelhos na lama, só podia assistir horrorizado quando Errtu se aproximou com calma, enquanto a pantera se contorcia e tentava em vão se libertar, rosnando de agonia.

Acabou, Drizzt sabia. Tudo isso havia chegado a um fim repentino e completo. Ele não poderia vencer. Ele desejou que Guenhwyvar pudesse sair daquela espada — se ela o fizesse, Drizzt a enviaria para Bruenor e depois a dispensaria. Com sorte ela levaria o anão com ela para a relativa segurança de sua casa astral.

Mas isso não poderia acontecer. Guenhwyvar se contraiu de novo e caiu, e depois se dissipou em fumaça cinza, com sua forma corpórea derrotada e enviada para longe do Plano Material.

Drizzt puxou a estatueta. Ele sabia que não conseguiria chamar a gata de volta, não por alguns dias. Ele ouviu o assobio quando os fogos do demônio se aproximaram dele e foram extintos por sua fiel lâmina, e ele olhou da estatueta para o sorridente Errtu, elevando-se sobre ele, a apenas um metro e meio de distância.

— Você está pronto para morrer, Drizzt Do'Urden? — perguntou o demônio. — Seu pai pode nos ver, você sabe, e como ele está triste por você morrer lentamente diante de mim!

Drizzt não duvidou das palavras e sua raiva surgiu por completo. Mas isso não o ajudaria, não desta vez. Ele estava com frio, cansado, repleto de tristeza e derrotado. Ele sabia disso.



As palavras de Errtu eram meio verdadeiras. O prisioneiro, atrás de uma parede de gelo parcialmente opaca ao lado do patamar superior da caverna, de fato podia ver a cena, destacada pelo brilho azul das cimitarras de Drizzt e pelas chamas laranjas perto de Errtu.

Ele agarrava a parede em vão. Ele chorou como não havia chorado há muitos anos.



— E que belo animal de estimação sua gata será para mim — provocou Errtu.

— Nunca — o drow rosnou, e apenas por impulso, Drizzt jogou a estatueta com todas as suas forças, de volta pela entrada da caverna. Ele não ouviu o som de água, mas estava confiante de que o havia arremessado longe o suficiente para chegar ao mar.

— Muito bem, meu amigo — disse um Bruenor sombrio ao seu lado.

O sorriso de Errtu se tornou uma careta de indignação. Ergueu a espada mortal, bem acima da cabeça vulnerável de Drizzt. O drow levantou Fulgor para bloquear.

E então um martelo girou sobre a própria cabeça para bater com força no balor, acompanhado pelo grito caloroso de “Tempus!”.

Sem medo, Kierstaad correu para a caverna, derrapando através da brecha nas chamas de Errtu causada pela cimitarra de Drizzt, derrapando direto no rosto do tanar’ri e gritando por Presa de Égide até o fim. Kierstaad conhecia a lenda do martelo, sabia que ele voltaria para suas mãos.

Mas não funcionou. Ele se foi do chão perto do demônio, mas por alguma razão que Kierstaad não entendeu, ele não se materializou em suas mãos.

— Deveria ter voltado! — ele gritou em protesto, para Bruenor principalmente, e então Kierstaad estava voando, esbofeteado pelo demônio. Ele bateu forte em um monte de gelo, rolou para fora da coisa e caiu com força, gemendo, no chão lamacento.

— Deveria ter voltado — disse ele mais uma vez, antes que sua consciência se afastasse.



Presa de Égide não podia voltar para Kierstaad, pois havia retornado ao seu legítimo dono, Wulfgar, filho de Beornegar, observando a cena por trás de uma parede de gelo. Wulfgar tinha sido prisioneiro de Errtu por seis longos anos.

A sensação da arma transformou Wulfgar, devolveu-lhe uma parte de si mesmo junto com a familiaridade desse martelo de guerra, forjado para ele pelo anão que o amava. Ele se lembrava de tanto naquele momento, de tanto do que ele tinha, por necessidade, se forçado a esquecer nos anos de desesperança.

É verdade que o bárbaro forte estava sobrecarregado, mas não tanto que ele não pensou na necessidade imediata. Ele rugiu para Tempus, seu deus — como era bom ouvir esse nome vindo de seus lábios mais uma vez! — e começou a derrubar a parede com golpes estrondosos de seu poderoso martelo.



Regis sentiu um chamado em sua mente. No início, ele pensou que fosse o fragmento de cristal e, em seguida, quando se convenceu de que o artefato estava seguro e trancado no cofre, ele supôs que fosse o pingente de rubi.

Quando isso se mostrou falso, Regis enfim discerniu a fonte: o anel em seu bolso. Regis o tirou e olhou fixo para ele. Ele temia que fosse mais uma manifestação de Crenshinibon e ergueu o braço para lançá-lo ao mar.

Mas então Regis reconheceu a pequena voz em sua cabeça.

— Metriz? — ele perguntou, curioso, olhando intensamente para a pedra. Ele moveu-se enquanto falava, vindo a se ajoelhar ao lado de um dos blocos quebrados da torre. Sua pequena maça foi sacada.



O som dos golpes do bárbaro sacudiu toda a caverna, tanto que um Errtu de repente nervoso não pôde deixar de olhar para trás. E quando o balor o fez, Drizzt Do'Urden atacou com força.

Fulgor cortou a panturrilha do demônio, enquanto Drizzt lançou sua outra lâmina mais alto, apontando para a virilha de Errtu. A ponta pontiaguda da cimitarra cravou, e como Errtu uivou! Mais uma vez veio aquele latejar bem-vindo ao longo do braço de Drizzt enquanto a cimitarra se alimentava da força vital do demônio.

Mas a reviravolta na batalha foi temporária. Logo em seguida, Errtu deu um tapa em Drizzt, depois desapareceu, voltando a aparecer no alto entre as estalactites geladas que pendiam do teto.

— Levante-se, Bruenor — chamou Drizzt. — Recebemos uma pausa, pois Zaknafein logo estará entre nós.

O drow olhou para o anão de barba vermelha enquanto falava, e Bruenor estava quase acabando de se contorcer para sair do buraco.

Drizzt se mexeu, em prontidão, mas algo no olhar que surgiu no rosto de Bruenor enquanto o anão olhava para o lado, enfraqueceu os joelhos de Drizzt. Ele seguiu o olhar do anão através da câmara, até a parede de gelo, onde esperava ver Zaknafein.

Ele viu Wulfgar em vez disso, com cabelos e barba despenteados e selvagens, mas Wulfgar sem dúvida, erguendo Presa de Égide alta e rugindo com puro ódio.

— Meu garoto — era tudo o que o anão pôde sussurrar e Bruenor caiu de volta no buraco.

Errtu atacou Wulfgar com força, se aproximando, com seu chicote estalando e sua espada ardendo.

Um Presa de Égide arremessado quase derrubou o demônio do ar. Ainda assim, o balor passou, enredando os tornozelos de Wulfgar com seu chicote e puxando o homem da borda para lançá-lo entre os montes de gelo do chão lamacento.

— Wulfgar — gritou Drizzt e estremeceu quando o homem caiu. Seria

preciso mais do que uma queda para parar o atormentado Wulfgar, agora que estava entre seus amigos, agora que segurava seu poderoso martelo. Então ele se levantou, rugindo como um animal, e Presa de Égide, o belo e sólido Presa de Égide, estava de volta em sua mão.

Errtu entrou em um frenesi, determinado a esmagar esse levante menor, a destruir todos os amigos de Drizzt e depois o próprio drow. Bolas de escuridão apareceram no ar, obscurecendo a visão de Wulfgar enquanto ele tentava mirar outro arremesso do martelo. O demônio estalou o chicote e correu por toda a caverna, às vezes em voo rápido, outras vezes invocando magia para se teletransportar de um lugar para outro.

O caos estava completo e toda vez que Drizzt tentava chegar a Bruenor, Wulfgar ou até mesmo a Kierstaad, caído, lá estava Errtu, batendo nele e o afastando de seu curso. Sempre o drow aparava a espada de relâmpago, mas cada golpe o sacudia e o machucava. E toda vez, antes que Drizzt pudesse começar a contra-atacar, Errtu sumia, simplesmente sumia, para causar estragos em outra parte da caverna com outro dos amigos do drow.



Ela não estava mais com frio, estava muito além dessa simples sensação. Cattibrie estava andando na escuridão, fugindo do reino dos mortais.

Uma mão forte a agarrou pelo ombro, o ombro físico, trazendo seus sentidos de volta em sintonia com seu corpo corpóreo, e então ela se sentiu sendo levantada da água.

E então... a mulher sentiu calor, um calor mágico, penetrando através de seu corpo, devolvendo a vida para onde quase não havia.

Os olhos de Cattibrie se abriram para ver Metriz Rasgagarra trabalhando nela com todas as forças, invocando os deuses anões para dar vida a essa mulher que havia sido como uma filha para o Clã Martelo de Batalha.



O relâmpago fervilhava toda vez que Errtu usava aquela espada poderosa. O estrondo do trovão e os rugidos vitoriosos do demônio foram acompanhados pelo bater de grandes asas coriáceas, entre os rugidos de Wulfgar para seu deus da batalha e os gritos de “Meu garoto!” vindos de um Bruenor de olhos selvagens e ainda preso. Drizzt gritou, tentando trazer alguma aparência de ordem para seus companheiros, alguma estratégia comum que poderia encurralar e finalmente derrotar o perverso Errtu.

O demônio não deixaria nada disso acontecer. Errtu voava e desaparecia, o atingia rápido e com força, e então desaparecia. Às vezes, o balor pendia no alto em meio às estalactites, usando seu fogo para afrouxar e soltar as lanças naturais nos companheiros abaixo. Outras vezes, Errtu tinha que descer para mantê-los

separados e, mesmo com os tremendos esforços do balor, Drizzt abriu caminho em direção a Bruenor.

Onde quer que o demônio escolhesse aparecer, ele não poderia permanecer no lugar e visível por muito tempo. Mesmo que o atoleiro continuasse a desacelerar quaisquer movimentos que o drow pudesse tentar, e mesmo que o anão permanecesse preso na fenda teimosa, o prisioneiro atormentado e seu poderoso martelo sempre eram rápidos em atender o chamado. Em várias ocasiões, Errtu desapareceu apenas um instante antes de Presa de Égide bater na parede, marcando o local onde o demônio estivera.

E assim Errtu manteve a vantagem, mas naquela loucura, o demônio não conseguiu acertar nenhum golpe decisivo.

Era hora de vencer.

Bruenor estava quase fora da rachadura, preso por uma única perna, quando o poderoso balor apareceu, logo atrás dele.

Drizzt gritou um aviso e, por puro instinto, o anão se virou, jogando-se o mais longe possível do demônio, agarrando a perna do balor, torcendo o próprio joelho no processo. A espada de Errtu veio abaixo, mas Bruenor estava perto demais para que ela o atravessasse. Ainda assim, o anão foi espancado com força e a energia quase tirou os joelhos da articulação, em especial o torcido.

Bruenor agarrou-se com mais força, sabendo que não poderia machucar o balor, mas esperando que pudesse manter o demônio no lugar por tempo suficiente para seus amigos atacarem. Seu cabelo chamuscou e seus olhos arderam quando o fogo do demônio surgiu, mas ele se foi em um instante e Bruenor sabia que Drizzt estava por perto.

O chicote de Errtu estalou, retardando a aproximação do drow. Drizzt deu uma volta completa para se esquivar, derrapando sobre um joelho, e tropeçou enquanto tentava se levantar.

O chicote estalou de novo, mas pouco poderia fazer para retardar o progresso de Presa de Égide, que girava. O martelo acertou o balor na lateral, jogando Errtu de volta contra a parede de gelo, e o respeito do demônio pelo homem que tinha sido seu prisioneiro aumentou. Errtu já havia sido atingido por Presa de Égide uma vez, quando Kierstaad entrou na briga, e naquele momento ele tinha entendido o poder da arma. Mas aquele primeiro lance não poderia preparar Errtu para a potência que era Wulfgar. O arremesso de Kierstaad o havia machucado um pouco, mas o de Wulfgar realmente o havia ferido.

Drizzt se aproximou, mas o balor atacou com força com o pé, arrancando Bruenor da fenda e lançando o anão uns três metros pelo chão da caverna. O demônio usou sua magia para desaparecer no mesmo instante e Drizzt deslizou para a parede vazia.

— Idiotas! — o balor berrou da saída da caverna. — Vou recuperar o fragmento de cristal e me reencontrar com vocês antes que saiam deste mar. Saibam que estão condenados!

Drizzt se mexeu, Wulfgar tentou alinhar um último lance, e até Bruenor

trabalhou duro para se levantar, mas nenhum deles chegaria a Errtu a tempo.

O demônio se afastou deles e começou a voar, mas sua surpresa foi completa e seu impulso totalmente interrompido por uma flecha prateada que o atingiu bem no rosto.

Errtu uivou e Wulfgar lançou o martelo, fazendo com que se chocasse com força contra o demônio, esmagando ossos.

Cattibrie disparou mais uma flecha, acertando bem no peito dele. O balor uivou outra vez e tropeçou para trás na caverna.

Bruenor mancou em direção a ele, pegando seu machado enquanto Drizzt o jogava para ele. Ele inverteu o aperto para aumentar o impulso do lançamento e enterrou fundo a lâmina de muitos entalhes na parte traseira do demônio.

Errtu uivou e Cattibrie o atingiu novamente, bem ao lado de seu último tiro.

Drizzt estava lá, com Fulgor atingindo com força. Ele mergulhou sua outra lâmina fundo na lateral do demônio, bem debaixo do braço de Errtu enquanto o demônio tentava levantar sua própria espada para afastar o drow. Então Wulfgar estava lá, batendo ao lado de seu pai. Cattibrie manteve a saída bloqueada por uma linha constante de flechas.

E Drizzt o segurou, deixando sua lâmina na carne do demônio, absorvendo sua força, enquanto Fulgor trabalhava furiosa, cortando ferida após ferida.

Com uma última explosão de energia, Errtu se virou, jogando Bruenor e Wulfgar, mas não Drizzt. O poderoso balor olhou direto nos olhos de lavanda do drow. Errtu foi derrotado — o demônio podia sentir sua forma corpórea começando a derreter — mas desta vez, o balor pretendia levar Drizzt Do'Urden consigo para abismo.

A espada do balor foi erguida e sua mão livre entrou na frente, aceitando a dor enquanto Fulgor o atingia, movendo a arma de bloqueio para o lado.

Drizzt não tinha defesa. Ele soltou sua cimitarra presa e tentou se esquivar. Tarde demais.

O relâmpago brilhou ao longo da borda da lâmina enquanto corria em direção à cabeça do drow.

Uma mão forte disparou diante dos olhos do drow horrorizado e pegou o demônio pelo pulso, de alguma forma parando o corte, de alguma forma segurando o poderoso Errtu na metade do movimento, deixando a espada de relâmpago a poucos centímetros do alvo. Errtu olhou para ver Wulfgar, o poderoso Wulfgar, com os dentes cerrados e os músculos se destacando como cordas de aço. Todos os anos de frustração estavam naquele aperto de ferro, todos os horrores que o jovem bárbaro conhecera foram transformados em puro ódio pelo demônio.

Não havia como Wulfgar, ou qualquer homem, conter Errtu, mas Wulfgar negou essa lógica, essa verdade, com a verdade mais forte de que ele não deixaria Errtu machucá-lo mais, não deixaria o demônio tirar Drizzt de seu lado.

Errtu balançou a cabeça meio canina e meio símia em descrença. Não poderia ser verdade!

E ainda assim, era. Wulfgar o segurou e logo o balor se foi, em uma onda de fumaça e um lamento de protesto.

Os três amigos caíram juntos em um abraço choroso, sobrecarregados demais para falar, até mesmo para ficar de pé, por muitos, muitos momentos.

CAPÍTULO 28



O filho de Beornegar

CATTIBRIE VIU REGIS TROPEÇANDO NO CUME À esquerda do iceberg. Ela viu Drizzt e Bruenor, inclinando-se pesadamente um no outro para se apoiarem enquanto saíam da caverna. E ela viu Kierstaad, sendo carregado sobre o ombro de...

Metriz, com seus feitiços de cura, fez muito para reforçar a mulher, e por isso a anã ficou surpresa quando Cattibrie deu um grito abafado e caiu de joelhos. A clériga anã olhou para ela preocupada, depois seguiu seu olhar vazio pelo caminho, reconhecendo a fonte de imediato.

— Ei — disse Metriz, coçando o rosto barbado. — Esse é...

— Wulfgar — sussurrou Cattibrie.

Regis se juntou aos quatro à beira do iceberg e caiu como ela quando viu quem eles haviam resgatado das garras do maligno Errtu. O halfling guinchou repetidamente e se lançou nos braços do bárbaro, e Wulfgar, no gelo escorregadio e com Kierstaad no ombro, caiu para trás, quase quebrando sua cabeça.

O homem enorme não se importava, porém. Errtu e seus asseclas perversos se foram e agora era hora de comemorar!

Quase.

Drizzt procurou desesperado ao longo do trecho do iceberg em frente à entrada da caverna, amaldiçoando-se sem parar por perder a fé em si mesmo e em seus amigos. Ele perguntou a Regis, depois chamou Cattibrie e Metriz, mas nenhum deles a tinha visto.

A estatueta que permitia que o drow chamasse Guenhwyvar se fora, engolida pelo mar escuro.

Com Drizzt em tal forma, Bruenor examinou a situação e logo assumiu o comando, colocando os amigos para trabalhar. A prioridade era levar Cattibrie e Metriz até eles — e rápido, pois Drizzt, Bruenor e Wulfgar estavam molhados e congelando depressa, e Kierstaad precisava da atenção imediata da clériga.

No bloco de gelo, Metriz puxou um gancho e uma corda de sua mochila e, com o lançamento praticado de uma alpinista experiente, colocou o gancho no iceberg a apenas três metros de seus companheiros. Bruenor logo o agarrou, depois foi ao lado de Wulfgar, que já estava se esforçando para trazer o gelo flutuante para a costa, e puxando ainda mais forte enquanto olhava para Cattibrie, seu amor, a mulher que teria sido sua esposa anos atrás.

Drizzt foi de pouca ajuda. Ele se ajoelhou sobre a borda do iceberg, colocou suas cimitarras na água para tentar iluminá-lo.

— Eu preciso de alguma proteção para que eu possa ir lá embaixo! — o drow gritou para Metriz, que estava puxando sua ponta da corda e tentando oferecer algumas palavras de conforto ao ranger sofrido.

Regis, parado ao lado de Drizzt, balançou a cabeça como quem sabe das coisas. O halfling havia lançado uma corda própria, com um peso no final. Ele tinha jogado quinze metros de corda na água e ainda não tinha sentido o fundo. Mesmo que Metriz pudesse lançar uma magia para manter Drizzt aquecido e permitir que ele respirasse debaixo d'água, ele não poderia ir tão fundo por muito tempo, e não podia esperar encontrar a estatueta preta na água escura.

Cattibrie e Bruenor trocaram um abraço rápido na costa — Metriz foi direto cuidar de Kierstaad — e então a mulher e Wulfgar se encararam desconfortáveis.

A verdade é que o bárbaro parecia esfarrapado, seus cabelos loiros voando descontrolados, sua barba até o peito e um olhar oco em seus olhos. Ele ainda era enorme, ainda bastante musculoso, mas uma frouxidão parecia evidente em seus membros, mais uma perda de espírito do que de músculos, Cattibrie sabia. Mas era Wulfgar e quaisquer cicatrizes que Errtu tivesse colocado nele pareciam irrelevantes para a mulher naquele momento.

O coração de Wulfgar batia forte em seu peito ainda imenso. Cattibrie não parecia tão diferente. Talvez tivesse ganhado algum peso, mas aquele brilho permanecia em seus profundos olhos azuis, aquele amor pela vida e pela aventura, aquele espírito que não podia ser domado.

— Eu achei que você... — Cattibrie começou, mas parou e respirou fundo para se firmar. — Eu nunca me esqueci de você.

Wulfgar a agarrou em seus braços, puxando-a com força para ele. Ele tentou falar com ela, explicar que apenas pensamentos sobre ela o mantiveram vivo durante sua provação. Mas ele não conseguiu encontrar as palavras, nenhuma, e então ele apenas a segurou o mais apertado que pôde e ambos deixaram as lágrimas virem.

Era uma visão reconfortante para Bruenor, para Regis, para Metriz e para Drizzt, embora o drow não conseguisse aproveitar o momento. Guenhwyvar se fora, uma perda tão grande quanto a perda de seu pai, quanto a perda de Wulfgar. Guenhwyvar tinha sido sua companheira por tantos anos, muitas vezes sua única companhia, sua única amiga verdadeira.

Ele não podia dizer adeus a ela.

Foi Kierstaad, saindo de seu estupor com a ajuda de alguma magia de cura

anã, que quebrou o encanto. O bárbaro entendeu o problema em que ainda estavam, em especial com o céu ficando denso de umidade e com o brilho de um dia curto diminuindo. Era mais frio aqui do que na tundra, muito mais frio, e eles tinham poucos materiais para acender e manter uma fogueira.

Kierstaad conhecia uma maneira diferente de abrigá-los. Ainda no chão, apoiado nos cotovelos, ele atendeu ao chamado de Bruenor e começou a direcionar as ações. Usando Khazid'ea, Cattibrie cortou blocos de gelo, e os outros os empilharam como instruído, logo construindo uma estrutura similar a um domo — uma cabana de gelo.

Nem um momento muito cedo, pois a sacerdotisa anã estava sem mais magias e o frio estava voltando a afetar o grupo. Logo depois, o céu se abriu, desencadeando um granizo e, mais tarde, uma forte tempestade de neve.

Mas dentro do abrigo, os companheiros estavam seguros e aquecidos.

Exceto Drizzt. Sem Guenhwyvar, o drow sentiu como se nunca mais fosse se sentir confortável de novo.



A madrugada seguinte estava fraca e cinzenta, o ar ainda mais frio do que na noite anterior, congelando. Pior ainda, os amigos descobriram que estavam presos, encalhados, pois os ventos noturnos haviam deslocado o gelo que deu a esse mar seu nome apropriado e seu iceberg estava longe demais de qualquer outro para eles atravessarem.

Kierstaad, sentindo-se muito melhor, subiu até o topo da ponta cônica e pegou seu chifre, soprando enérgico.

Mas a única resposta veio na forma de ecos, saltando de volta através do mar escuro e das inúmeras outras montanhas de gelo.

Drizzt passou a manhã em oração, a Mielikki e a Gwaeron Vendaval, buscando a orientação deles, pedindo-lhes que devolvessem a ele sua pantera, sua preciosa amiga. Ele queria que Guenhwyvar saísse do mar, de volta aos seus braços, e orou por isso, mas Drizzt sabia que não funcionava assim.

Então ele teve uma ideia. Ele não sabia se era inspirado por alguma divindade ou se era sua, e ele não se importava. Ele foi primeiro até Regis, Regis que havia esculpido tantos objetos maravilhosos com o osso da truta cabeça-dura, Regis que havia criado o unicórnio que pendia do pescoço de Drizzt.

O halfling cortou um bloco de gelo de tamanho apropriado e foi trabalhar, enquanto Drizzt foi para a parte de trás do iceberg, o mais longe possível dos outros, e começou a chamar.

Duas horas depois, o drow voltou, com uma jovem foca vindo atrás dele, uma amiga recém-feita. Como um guardião, Drizzt conhecia os animais, sabia como se comunicar com eles em termos rudimentares e sabia quais movimentos os assustariam e quais lhes dariam confiança. Ele ficou satisfeito ao voltar para ver que Cattibrie e Bruenor, usando um arco e uma rede improvisada, haviam

capturado alguns peixes, e o drow foi rápido em oferecer um e jogá-lo para a foca.

— Ei! — Bruenor uivou em protesto, e então o rosto do anão se iluminou.

— Sim — disse ele, esfregando as mãos rapidamente enquanto achava que entendia a intenção do drow. — Engorda essa coisa.

A carranca que se seguiu de Drizzt, por mais sério que o drow já tivesse estado, acabou com essa linha de pensamento.

O drow foi até Regis em seguida e ficou surpreso e emocionado com o trabalho do halfling. Onde antes havia um bloco de gelo comum, agora havia uma semelhança próxima, em tamanho e forma, da estatueta de ônix.

— Se eu tivesse mais tempo — Regis começou a dizer, mas Drizzt o deteve com um aceno de mão. Isso seria o suficiente.

E assim eles começaram a treinar a foca. Drizzt jogou a estátua de gelo na água e gritou “Guen!” e Regis correu para a beira do iceberg e pegou a estatueta na mesma rede que Bruenor havia montado para pescar. Quando Regis virou a rede e a estatueta para Drizzt, o drow o recompensou com um dos peixes. Eles repetiram várias vezes, e finalmente, Drizzt colocou a rede na boca da foca, jogou a estatueta na água e gritou:

— Guen!

Com certeza, a criatura inteligente bufou e mergulhou, logo recuperando a escultura do halfling. Drizzt olhou em volta para seus amigos, ousando dar um sorriso de esperança enquanto jogava um peixe para a foca ansiosa. Eles ficaram nisso por mais de vinte minutos, com cada lançamento sucessivo indo mais longe na água negra. Toda vez, a foca a recuperava sem erros, e toda vez, era recompensada com emoção e, mais importante, com um peixe.

Então eles precisaram de uma pausa, pois a foca estava cansada e não estava mais com fome.

As próximas horas foram longas e terríveis para o pobre Drizzt. Ele se sentou na cabana de gelo, aquecendo-se com seus amigos, enquanto os outros conversavam, principalmente com Wulfgar, tentando trazer o bárbaro de volta ao mundo dos vivos.

Era dolorosamente óbvio para todos eles, em especial para Wulfgar, que ele ainda tinha um longo caminho a percorrer.

Durante esse tempo, de vez em quando Kierstaad saía para o iceberg e tocava seu chifre. O jovem bárbaro estava ficando bastante preocupado, pois se eles estavam se afastando, era mais longe da costa, e parecia não haver como voltar para suas casas. Eles podiam pegar seus peixes, a clériga anã e a cabana de gelo podiam fazer muito para mantê-los aquecidos, mas no Mar de Gelo Móvel não havia como sobreviver ao inverno de Vale do Vento Gélido! Mais cedo ou mais tarde, Kierstaad sabia, uma nevasca os alcançaria, enterrando-os em sua cabana enquanto dormiam, ou um urso branco faminto apareceria.

Drizzt estava de volta ao seu trabalho com a foca naquela tarde, o que acabava com Regis distraindo a foca, enquanto o drow espirrava a água e gritava, fingindo jogar a estátua.

A foca saltou animada, mas isso durou apenas alguns momentos e, por fim, a criatura frustrada subiu de volta para o iceberg, latindo em protesto.

Drizzt não a recompensou.

O drow manteve a foca dentro da cabana de gelo naquela noite e na maior parte da manhã seguinte. Ele precisava que a criatura estivesse com fome, com muita fome, pois sabia que eles estavam ficando sem tempo. Ele só podia torcer para que o iceberg não tivesse se afastado muito da estátua.

Depois de alguns arremessos, o drow usou as mesmas distrações e enviou a foca em uma caça fútil. Alguns minutos se passaram, e quando parecia que a foca estava ficando frustrada, em segredo, Drizzt colocou a estatueta na água.

A foca feliz a viu e a trouxe para fora, e foi recompensada.

— Não afunda — observou Regis, adivinhando o problema. — Temos que acostumar a foca a mergulhar atrás dela. — Seguindo essa lógica, eles pesaram a estátua com o gancho de Metriz, que foi dobrado sem dificuldade por Wulfgar. Drizzt foi cuidadoso nos próximos lançamentos, certificando-se de que a foca pudesse seguir a descida da estátua. O animal astuto agiu perfeitamente, deslizando sob a água escura, fora de vista, e retornando com a estatueta na rede todas as vezes.

Eles tentaram a artimanha outra vez, distraindo a foca, enquanto Drizzt deu um tapa na água, e todos prenderam a respiração quando a foca mergulhou fundo.

Ela surgiu a muitos, muitos metros do iceberg, latiu para Drizzt e depois tornou a desaparecer. Isso aconteceu muitas vezes.

E então a foca veio bem perto do iceberg, saltando de alegria ao lado do drow, com sua missão completa.

Com a estatueta de Guenhwyvar na rede.

Os amigos comemoraram com muita alegria, e Kierstaad soprou furiosamente em seu chifre. Desta vez, o chamado do jovem bárbaro foi respondido por mais do que ecos. Kierstaad olhou para os outros com esperança, depois soprou mais uma vez.

À deriva através do mar enevoado veio um único barco, com Berkthgar em pé no topo de sua proa enquanto um exército de anões e bárbaros puxava com toda a sua força.

Kierstaad respondeu mais uma vez e depois entregou seu chifre a Wulfgar, que soprou a nota mais forte e clara já ouvida em Vale do Vento Gélido.

De fora da água escura, Berkthgar olhou para ele, assim como Revjak. Foi um momento de confusão e depois de euforia, mesmo para o orgulhoso Berkthgar.



Na noite de seu retorno às minas dos anões, Drizzt se retirou com emoções mistas. Ele estava muitíssimo feliz, impossivelmente emocionado, por ter Wulfgar de volta ao seu lado e por ter saído de um encontro com inimigos tão poderosos

com todos os seus amigos, incluindo Guenhwyvar, praticamente ilesos.

Mas o drow não podia deixar de pensar em seu pai. Durante meses, ele seguiu esse curso na crença de que isso levaria a Zaknafein. Ele havia construído a fantasia de estar com seu pai e mentor mais uma vez, e embora ele não invejasse por um momento o fato de que o prisioneiro de Errtu era Wulfgar e não Zaknafein, ele não poderia deixar de lado essas fantasias com facilidade.

Ele foi dormir perturbado e, naquele sono, o drow sonhou.

Ele foi despertado em seu quarto por uma presença fantasmagórica. Ele foi até suas cimitarras, mas depois parou de repente e caiu de volta em sua cama, reconhecendo o espírito de Zaknafein.

— Meu filho — o fantasma disse a ele, e Zaknafein estava sorrindo calorosamente, como um pai orgulhoso, um espírito contente. — Tudo está bem comigo, melhor do que você pode imaginar.

Drizzt não conseguiu encontrar as palavras para responder, mas sua expressão fez todas as perguntas em seu coração de qualquer maneira.

— Um velho clérigo me chamou — explicou Zaknafein. — Ele disse que você precisava saber. Adeus, meu filho. Fique perto de seus amigos e de suas memórias, e saiba em seu coração que nos reencontraremos.

Com isso, o fantasma se foi.

Drizzt se lembrou de tudo vividamente na manhã seguinte, e ele estava confortado de verdade. A lógica dizia a ele que tinha sido um sonho — até que ele percebeu que o fantasma estava falando com ele na língua drow, e até que ele percebeu que o velho clérigo a Zaknafein havia se referido só poderia ser Cadderly.

Drizzt já havia decidido que voltaria para o Elevação Espiritual após o inverno, carregando o fragmento de cristal — escondido em segurança no cofre de contenção — conforme havia prometido.

Com o passar dos dias e sem a memória de seu encontro fantasmagórico desaparecer, o guardião drow encontrou a verdadeira paz, pois ele passou a entender e acreditar que não tinha sido um sonho.



— Eles me ofereceram a tribo — disse Wulfgar a Drizzt. Era uma manhã invernal fresca fora das minas dos anões, mais de dois meses após seu retorno do Mar de Gelo Móvel.

Drizzt parou para pensar na notícia inesperada e a condição mais saudável de seu amigo retornado. Então ele balançou a cabeça — Wulfgar ainda não havia se recuperado e não deveria assumir o fardo de tal responsabilidade.

— Eu recusei — admitiu Wulfgar.

— Ainda não — disse Drizzt em um tom consolador.

Wulfgar olhou para o céu azul, da mesma cor que seus olhos, que estavam brilhando novamente depois de seis anos de escuridão.

— Nunca — ele corrigiu. — Aquele não é o meu lugar.

Drizzt não tinha certeza se concordava. Ele se perguntou quanto da recusa de Wulfgar foi fomentada pelo ajuste esmagador que o bárbaro estava tentando fazer. Mesmo as coisas mais simples nesta vida pareciam desconhecidas para o pobre Wulfgar. Ele era desajeitado com todos, em especial Cattibrie, embora Bruenor e Drizzt tivessem pouca dúvida de que a chama estava reacendendo entre os dois.

— Vou guiar Berkthgar, porém — continuou Wulfgar. — E não vou aceitar hostilidade entre seu povo, meu povo e o povo de Vale do Vento Gélido. Cada um de nós tem inimigos reais suficientes sem criar mais!

Drizzt não tinha como discutir.

— Você a ama? — Wulfgar perguntou de repente, e o drow estava desprevenido.

— Claro que sim — Drizzt respondeu com sinceridade. — Como eu amo você, e Bruenor, e Regis.

— Eu não interferiria... — Wulfgar começou a dizer, mas foi parado pela risada de Drizzt.

— A escolha não é minha nem sua — explicou o drow —, mas de Cattibrie. Lembre-se do que você tinha, meu amigo, e lembre-se do que você, em sua tolice, quase perdeu.

Wulfgar olhou longa e intensamente para seu querido amigo, determinado a seguir esse sábio conselho. A vida de Cattibrie era Cattibrie quem decidia e seja o que for, ou quem quer que ela escolhesse, Wulfgar sempre estaria entre amigos.

O inverno seria longo e frio, cheio de neve e sem intercorrências. As coisas não seriam as mesmas entre os amigos, nunca poderiam ser depois de tudo o que haviam passado, mas estariam juntos de novo, no coração e na alma. Que nenhum homem, e nenhum demônio, tentasse separá-los outra vez!



Era uma daquelas noites perfeitas de primavera em Vale do Vento Gélido, não muito fria, mas com brisa suficiente para manter a pele formigando. As estrelas eram brilhantes e intensas. Drizzt não sabia dizer onde o céu noturno terminava e a tundra escura começava. E não importava para ele, Bruenor ou Regis. Guenhwyvar estava tão contente quanto eles, rondando as rochas inferiores do Elevado de Bruenor.

— Eles são amigos novamente — explicou Bruenor, falando de Cattibrie e Wulfgar. — Ele precisa dela agora, e ela o está ajudando a se recuperar.

— Você não se esquece de seis anos de tormento nas mãos de um demônio como Errtu em pouco tempo — concordou Regis.

Drizzt abriu um sorriso amplo, pensando que seus amigos haviam encontrado seu lugar juntos mais uma vez. Essa ideia, é claro, levou o drow a se perguntar sobre seu próprio lugar.

— Acredito que posso alcançar Deudermont em Luskan — disse ele de repente. — Se não estiver lá, então com certeza em Águas Profundas.

— Você, maldito elfo, do que está fugindo desta vez? — o anão pressionou.

Drizzt se virou para olhá-lo e riu em voz alta.

— Eu não estou fugindo de nada, bom anão — respondeu o drow. — Mas devo, pela minha palavra e pelo bem de todos, entregar o fragmento de cristal a Cadderly no Elevação Espiritual, em Carradoon.

— Minha garota disse que aquele lugar era ao sul de Sundabar — protestou Bruenor, pensando que ele havia pego o drow em uma mentira. — Você não vai velejar até lá!

— Muito ao sul de Sundabar — concordou Drizzt —, mas mais perto de Portal de Baldur do que de Águas Profundas. O *Fada do Mar* é rápido. Deudermont pode me levar para muito mais perto de Cadderly.

A arrogância de Bruenor foi derrotada pela lógica simples.

— Elfo maldito — murmurou o anão. — Eu não gosto da ideia de voltar a um maldito barco! Mas se for preciso...

Drizzt olhou intensamente para o anão.

— Você vem?

— Você acha que iríamos ficar? — Regis respondeu, e quando Drizzt virou seu olhar assustado para o halfling, Regis prontamente o lembrou de que fora ele, e não Drizzt, quem havia capturado Crenshinibon.

— Claro que eles vão — veio uma voz familiar da escuridão a alguma distância abaixo. — Assim como nós.

Um momento depois, Cattibrie e Wulfgar subiram pelo caminho íngreme para se juntar a seus amigos.

Drizzt olhou para todos eles, um por um, depois se virou para olhar as estrelas.

— Toda a minha vida, estive procurando um lar — disse o drow com calma. — Toda a minha vida, eu tenho desejado mais do que aquilo que me foi oferecido, mais do que Menzoberranzan, mais do que amigos que estavam ao meu lado por ganho pessoal. Eu sempre pensei que o lar fosse um lugar, e de fato é, mas não em qualquer sentido físico. É um lugar aqui — disse Drizzt, colocando a mão no coração e voltando-se para olhar para seus companheiros. — É um sentimento dado por verdadeiros amigos. Eu sei disso agora e sei que estou em casa.

— Mas você está indo para Carradoon — disse Cattibrie em um tom suave.

— E nós também! — berrou Bruenor.

Drizzt sorriu para eles, então riu em voz alta.

— Se as circunstâncias não me permitirem ficar em casa — disse o guardião com firmeza —, então basta levar minha casa comigo!

De algum lugar não tão longe, Guenhwyvar rugiu. Eles estariam na estrada, todos os seis, antes do próximo amanhecer.

DRIZZT DO'URDEN VAI VOLTAR

Para acompanhar as novidades da JAMBÔ e acessar conteúdos gratuitos de RPG, quadrinhos e literatura, visite nosso site e siga nossas redes sociais.



Para ainda mais conteúdo, incluindo colunas, resenhas, quadrinhos, contos, podcasts e material de jogo, faça parte da *Dragão Brasil*, a maior revista de cultura nerd do país.



www.dragaobrasil.com.br



Rua Coronel Genuíno, 209 • Centro Histórico
Porto Alegre, RS • 90010-350
contato@jamboeditora.com.br

Sumário

Capa

Folha de rosto

Créditos

Prólogo

Parte 1: Vento e Maresia

Capítulo 1: Fada do Mar

Capítulo 2: O primeiro mensageiro

Capítulo 3: A mensagem, passada sutilmente

Capítulo 4: “Ajuda” não solicitada

Capítulo 5: Um pensamento passageiro

Capítulo 6: Os nômade

Parte 2: A Névoa do Destino

Capítulo 7: Mintarn

Capítulo 8: Papo de marinheiro

Capítulo 9: Caerwich

Capítulo 10: Coração de Kierstaad

Capítulo 11: Tempestade anunciada

Capítulo 12: A névoa do destino

Parte 3: A Natureza do Mal

Capítulo 13: Elevação Espiritual

Capítulo 14: O mago aflito

Capítulo 15: Trevas encarnadas

Capítulo 16: A isca

Capítulo 17: A sensação do poder

Parte 4: Vale do Vento Gélido

Capítulo 18: Caminhando no vento

Capítulo 19: E todo o mundo é deles

Capítulo 20: Merecendo o pagamento

Capítulo 21: A qualquer momento

Capítulo 22: Como nos velhos tempos

Capítulo 23: Cryshal-Tirith

Parte 5: Inimigos Mortais

Capítulo 24: A caminhada de Metriz

Capítulo 25: Para os icebergs

Capítulo 26: Nada surpreendente

Capítulo 27: O confronto

Capítulo 28: O filho de Beornegar